



OPINIÓN EN MODO HARDCORE

OCTUBRE 2014

NÚMERO 7

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

THE EVIL WITHIN PROMETE TRAER DE REGRESO EL TERROR QUE DEJÓ EN EL CAMINO RESIDENT EVIL

EL DIABLO EN EL CUERPO

BAYONETTA
EL REGRESO DE LA BRUJA SEXY EN NINTENDO

INSOMNIAC
EL ESTUDIO DE SPYRO Y RATCHET PASA A XBOX ONE

WWE 2K15
2K SPORTS PONE LA LUCHA LIBRE A OTRO NIVEL

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS

¿Necesitamos Home?

Hace unos días, Sony anunció que en marzo próximo cerrará para siempre PlayStation Home. Seamos sinceros... ¿cuántos realmente lo ocuparon y cuántos entramos sólo en algunos eventos especiales o cuando había regalos de por medio?

Sin embargo, dos hechos me hacen pensar que lo de Sony fue una gran idea, pobremente ejecutada, que podría haberse convertido en un bombazo en PlayStation 4, de haber tenido la voluntad para enfrentarlo.

Primero, las palabras de un desarrollador de juegos e ítemes para PS Home, quien aseguraba haber ganado millones vendiendo ropas virtuales o créditos para sus juegos.

Luego, el fenómeno de La Torre en Destiny. Una vez, sin ir más lejos, me senté en un rincón mientras recorría mi menú de armas y, al regresar al juego, me encontré rodeado por una decena de jugadores sentados, sin hacer nada... simplemente pasando el tiempo.

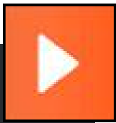
¿Se imaginan una Torre con más actividades sociales, con reales incentivos para entrar, sin los molestos tiempos de carga de PS Home y sin tener que esperar largos minutos para instalar esa nueva zona que queremos visitar?

Más aún, con Morpheus a la vista, ¿y si hubiésemos tenido soporte, por ejemplo, para hacer visitas virtuales a museos o lugares turísticos que quizás nunca podremos visitar porque están fuera de nuestro alcance?

Qué oportunidad que dejaste pasar, Sony...

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

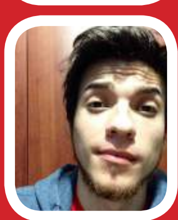
EQUIPO DE REPORTEROS


Felipe Jorquera
#LDEA20

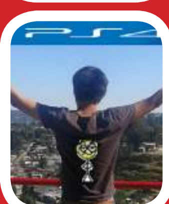
Andrea Sánchez
#EIDRELLE



Jorge Rodríguez
#KEKOELFREAK

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL



Raúl Maltrain
#RAULAZO

David Ignacio P.
#AQUOSHARP



Ignacio Ramírez
#MUMEI

Jorge Maltrain
#MALTRAIN



Patricio Makievsky
#CLINT EASTWOOD

Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU


DISEÑADOR
Jorge Maltrain Macho

UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE



Indice


06
THE EVIL WITHIN HORROR EXTREMO


14
LORDS OF THE FALLEN


40
DESTINY: GUÍA DE LA "RAID"

¿Cuál es tu género favorito?



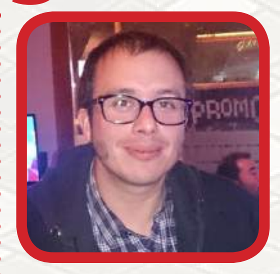
IGNACIO RAMÍREZ
#MUMEI

Soy plataformero desde que mis manitas tocaron por primera vez un mando para acompañar a un mugroso fontanero. Mente firme y calculadora de estratega Terran golpeada día a día por el fantasma de los compañeros dejados atrás. Poseedor de un corazón que bombea pasión por los hack'n slash desde que subí al maldito monte a matar unos cuantos dioses y un alma adicta por asumir el rol de cada nuevo avatar que ve su camino a través de mazmorras, adicción ganada el ya lejano día que vivió la opera de María y Draco.



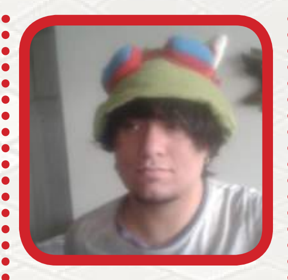
ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL

El tema de mi género favorito me resulta algo complicado. Siempre fui de los juegos de deportes, ya sea de fútbol, tenis e incluso la NFL. Pero de a poco me fueron interesando los shooters. Empecé con algunos Call of Duty, después pasé a Battlefield y de ahí no dejo de comprar cada título que sale. Prefiero este tipo de juegos, más que por su historia, por el modo multiplayer donde es posible jugar con amigos o hacer conocidos en las mismas partidas. Por eso, recomiendo tener al menos un shooter en nuestra colección de juegos.



JORGE RODRÍGUEZ
#KEKOELFREAK

Las aventuras gráficas de los 90. La alta dificultad de sus puzzles es recompensada de sobra con una narrativa que nunca se dejaba de jugar. Los WRPG del Infinity Engine. Nada ha superado en profundidad y complejidad a estos émulos del rol de mesa. Los FPS que logran combinar a la perfección acción descerebrada (o sigilo), exploración y trama jugable. Los sandbox, porque me permiten escapar del camino preestablecido, correr hasta esa montaña que otrora fue meramente decorativa y perder el tiempo haciendo nada.



BENJAMÍN GALDAMES
#TATSUYA-SUOU

Sin duda, mi género favorito de videojuegos es el de las novelas visuales, como es el caso de Dangan Ronpa, Phoenix Wright, Umineko No Naku Koro Ni y Higurashi No Naku Koro Ni, entre tantos otros. ¿Por qué me gustan este tipo de títulos? Pues porque me permiten interactuar de forma más personal con la historia, intimando en las emociones y sensaciones de los protagonistas, personajes secundarios y antagonistas. Por supuesto, me encantan los juegos de citas que, sin duda, son mi subgénero favorito dentro de las novelas visuales.



JORGE MALTRAIN
#MALTRAIN

Mi primera aproximación al rol fue un desastre: en mi vieja SNES arrendé un fin de semana un Final Fantasy (no recuerdo cuál), pues todos decían que era genial. Yo no entendí un carajo de cómo se jugaba. Luego, al comprar la PlayStation, un amigo me insistió en que probara Final Fantasy VIII. Lo tomé a regañadientes, pero me enamoré apenas vi su espectacular intro. Es mi juego favorito y el que me hizo descubrir al rol japonés como mi género predilecto, con maravillas como FFVII, Suikoden 2, The Legend of the Dragoon y tantos más.



The Evil Within

LA RAIZ DEL MIEDO

El creador de la saga Resident Evil, el japonés Shinji Mikami, se propuso retomar la propuesta de la serie de Capcom en su propio estudio, Tango Gameworks, y el resultado es un título que apunta a ser un bombazo.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN



"El señor Mikami lucha por desarrollar los juegos que desea hacer. Creo, en ese sentido, que es uno de los pocos creativos reales de Japón".

La elogiosa frase no viene de cualquiera. La dice nada menos que **Hideo Kojima**, quien se alista para debutar en el género del horror con **Silent Hills**, durante una reciente entrevista con la revista japonesa **Famitsu**.

Y es lo que destaca Kojima, precisamente, lo que nos tiene tan ansiosos desde que se anunció **The Evil Within** el año pasado, pues el nombre del desarrollador japonés **Shinji Mikami** está ligado de forma casi indisoluble al género del survival horror.

Basta mencionar que su primer juego como director, allá por 1996, fue nada menos que **Resident Evil**. De su mente creativa saldrían, de hecho, las mejores versiones de una saga que ha empalidecido con los años. Justo hasta ese Resident Evil 4 que comenzó a apuntar hacia la acción, pero todavía sin perder la esencia de lo que hizo mítica a la franquicia.

Bajo su sello han salido muchos otros títulos notables, por cierto, como el inolvidable **Dino Crisis**, el **Devil May Cry** original (aquel con el Dante de veritas), el frenético **Vanquish** o el imperdible **Shadows of the Damned**, que lo reunió con otro crack nipón como **Goichi Suda**.

Es en esa época cuando Mikami, ya alejado de Capcom, decide dar el paso más arriesgado de su carrera al fundar el estudio **Tango Gameworks** en marzo de 2010.

"Mi mayor motivación a la hora de hacer este juego fue sentir, en su momento, que el género del survival horror se había convertido en casi acción pura. Sentía que no había juegos que fueran realmente survival horror, en el sentido clásico en que fue concebido. Por eso, desde el comienzo la idea era lograr que el jugador dijera 'vaya, no me había sentido así de asustado en años'. Ojalá lo consigamos".

Por cierto, la independencia le duraría poco, pues dado el renombre de Mikami, muy pronto recibiría ofertas de compra, siendo la de **Bethesda Softworks**, a través de su asociada **ZeniMax Media**, la más atractiva.

Con esta inyección de capitales, apenas seis meses después de su fundación, Mikami pudo ampliar su equipo, inicialmente formado por sólo 12 personas, para seguir adelante con su primer proyecto, conocido bajo el nombre clave de **Zwei**.

"Siento que, en los últimos años, los survival horror han ido cediendo terreno fuertemente a la acción. Por eso, cuando iniciamos este proyecto, la meta era hacer un título que pudiera combinar de forma exitosa el miedo y el horror con la entretención de un juego", indicó Mikami.

El japonés explicó que "intentamos regresar a las raíces" del género y que, por ese motivo, "en lugar de hacer grandes cambios, queríamos **capturar la esencia del survival horror** del que tanto disfrutaron los jugadores. Queríamos que, mientras jugaran, recordaran aquellos detalles que tanto disfrutaron en su tiempo".

The Evil Within, según su creador, busca relucir "una marca de terror clásica, casi nostálgica". Pero sin olvidar que "como juego, también debe funcionar y resultar divertido, debe ser algo que puedas sentarte a disfrutar".

La historia arrancará con un asesinato serial en un hospital que, de entrada, no te dará ninguna buena vibra. Hasta allí llegarán tres de-



tectives para comenzar la investigación, entre los que se encuentra el protagonista, **Sebastián Castellanos**.

La escena que encontraremos será el de una masacre espantosa, con la sangre desparramada por todo el lugar y los cadáveres apilándose, tanto del personal del hospital, de los pacientes e, incluso, de los propios policías que acudieron al primer llamado de emergencia.

Los tres detectives, sin entender nada de lo ocurrido, se apurarán en llegar a la sala de vigilancia para revisar las cámaras de seguridad, donde verán con horror que una "fuerza" sobrenatural es la culpable de teñir de sangre y muerte el hospital.

En ese momento, Sebastián sufrirá lo mismo en carne propia y perderá el conocimiento... dando así comienzo a una aventura pesadillesca en el más estricto sentido de la palabra, pues la historia se desarrollará, precisamente, dentro de la mente de nuestro detective.

"Desde el inicio, buscábamos crear un mundo único, ambientado en la mente de una persona, pues sentía que estar dentro de la cabeza de una persona y de sus recuerdos nos permitía hacer todo lo que pretendíamos", precisó Mikami.

Esta misma ambientación es la que explica la no linealidad de la aventura. Acá no habrá nada de ir desde el punto A al punto B, para luego seguir al C y así hasta completar una historia con principio y final claros.

Un efecto que Mikami buscó desde que se planteó el juego, pues "quería que el jugador pudiera ordenar las historias que le van ocurriendo en su propia mente para entenderlas, en vez de darles un camino lineal a recorrer. Y esto se explica porque **los recuerdos nunca se nos presentan de forma cronológica**, sino que tanto las fechas como los lugares se mezclan y se confunden".

De hecho, Shinji Mikami admitió que la historia en The Evil Within la escribieron "deliberadamente ambigua" porque "quiero que los jugadores, una vez que completen la aventura, reflexionen respecto a lo que atravesaron y a lo que significó cada episodio que vivieron... ojalá que cada uno tenga sus propias ideas respecto a lo ocurrido. Creo que el guión es en sí mismo un puzzle".

Durante esa aventura, en la cual de entrada podremos elegir el nivel de dificultad, haremos frente a todo tipo de enemigos, cual de todos más horripilante. Y desde el primer jefe que encontraremos, **un tipo con una motosierra que sin duda es un guiño a Resident Evil**, veremos cómo entran en juego las mecánicas del título: podremos hacerle frente directamente a un enemigo, evitarlo lo más posible o utilizar las trampas que encontremos en cada escenario.





Las posibilidades serán, entonces, múltiples y dependerán tanto de nuestras habilidades como del estilo que queramos imprimirle a la aventura. Eso sí, una advertencia, pues si pretendes ir disparándole a todo lo que se mueva, cuidado, porque te vas a quedar pronto sin municiones. Vamos, que no es un Call of Duty, ¿no?

En cuanto a los enemigos, sobre todo en las dificultades más elevadas, serán bastante duros de pelar, por lo que tendremos que aplicar todo nuestro ingenio para aprovechar sus puntos débiles y ahorrar munición en la medida de lo posible. Por cierto, además de las pistolas y las mencionadas trampas, una buena opción serán también los cuchillos y hachas que encontremos.

El juego, por cierto, brillará en el aspecto visual, sobre todo en lo artístico, pues gracias a la decisión de separar la historia del mundo real, los chicos de Tango se dieron el gusto de jugar para hacer que cada ambiente fuera especial en sí mismo.

"Apenas comencé a perfilar lo que sería la historia de The Evil Within, me di cuenta que si lo ambientaba en el mundo real muchas cosas que pretendía hacer a nivel jugable serían imposibles o se verían muy limitadas", comentó el director del juego.

Mikami recalcó que, en cambio, "**en el mundo de la mente humana, las posibilidades se hacen mucho más amplias, especial-**

mente en el ámbito visual, lo que nos ha hecho a todos disfrutar mucho de lo que hemos hecho estos años".

El japonés advirtió, en todo caso, que "si abusas demasiado de la libertad visual que te da el contexto del juego y pretendes agregarle demasiados elementos, corres también el riesgo de crear un universo que no estuviera conectado a sí mismo y **que no luciera real**. En algún momento, de hecho, pareció así, pero creo que supimos dar marcha atrás a tiempo y lograr el equilibrio".

Mikami lo explica en el hecho de que "dadas las capacidades de hardware que tenemos hoy, tanto para trabajar como en las plataformas a nuestra disposición, los desarrolladores tenemos la tendencia a desarrollar una fobia a los vacíos y a poner un montón de información en la pantalla. Sin embargo, en un juego de horror, una simple silla vacía en una pieza con muros blancos puede ser incluso más inquietante".

Por último, un consejo: no cometan el error de jugar un título como este en modo fácil. ¿Cuál es la gracia de matar a los enemigos con un soplido o quitarle todo el desafío a los puzzles? Si bien se da esa opción apenas comenzar, la aventura llega a perder gracia sin el desafío.



Para los fanáticos del género y en particular de la saga Resident Evil, el lanzamiento de The Evil Within es también una prueba para que, de cara a un posible anuncio de una séptima entrega, **Capcom entienda que está matando la gallina de los huevos de oro** con sus soldados matazombies y su apuesta por los balazos en desmedro del terror.

The Evil Within, que acaba de ser lanzado, puedes encontrarlo en **TodoJuegos** por $ 35.000 para sus versiones de PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3 y Xbox 360. El título también está disponibles para ordenadores.



EL ESPÍRITU DE MAKUNOUCHI

En celebración de los 25 años de Hajime no Ippo, conocida aquí como Espíritu de Lucha, Bandai Namco nos traerá un juego para muchos imperdible. ¡Hora de entrenar!

Raúl Maltrain Cárdenas
#RAULAZO

A mediados de septiembre, la revista Famitsu reveló un teaser de lo que sería el nuevo juego de **Hajime No Ippo**. La serie, escrita por **George Morikawa**, tiene más de mil capitulos de manga en sus 25 años y las 3 temporadas en anime sólo abarcan el primer tercio de la historia.

La serie comienza con el casi cliché estudiante de secundaria **Makunouchi Ippo**, que es molestado por los bravucones de su clase y rescatado de este ambiente por el grandioso boxeador profesional **Mamoru Takamura**, quien le ofrece entrar a su gimnasio si es capaz de cumplir una prueba en específico. Ippo, a pura fuerza de voluntad, consigue entrar al gimnasio Kamogawa, donde conocerá a sus futuros rivales y mejores amigos y es aquí donde su carrera en el circuito japonés y luego mundial comienza.

La fórmula de la serie es bastante simple: Ippo y

sus compañeros entrenan arduamente para los combates que se aproximan. En este período es donde se desarrollan las historias de los personajes, los oponentes y el resto de la vida diaria de los boxeadores.

Llegada la hora del combate, los personajes dan del todo por conseguir la anhelada victoria, con extensos combates y muchos downs (y el obvio personaje que no cae nunca). Terminadas las peleas, cada uno de los peleadores reflexiona sobre su pelea y descansa antes de entrenar nuevamente.

¿Donde está lo genial de la serie entonces? Pues en que **la caracterización** de cada uno de los boxeadores recurrentes es magnífica. La saga se las arregla para no depender sólo del personaje principal y cada uno de los combates en los que no participa son tan buenos y emocionantes como los principales.

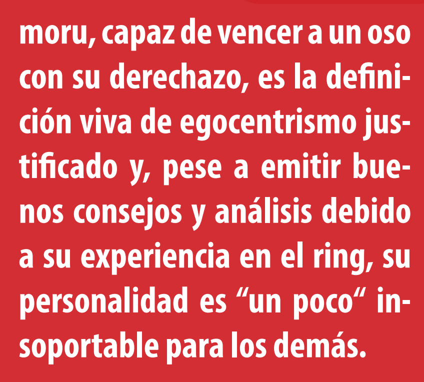
Lo que nos lleva a lo más anticipado de la serie: las peleas. Si bien el manga en sus inicios es un poquito anticuado, **Morikawa ha mejorado su técnica** de forma exponencial con el paso de los años. Los ángulos, además de los efectos de potencia y velocidad, son de alta calidad y si eres una persona que prefiere ver anime a leer manga estás de suerte, porque las animaciones en Hajime No Ippo están a la altura de los grandes.

Por si fuera poco, la comedia que nos provee un grupo de boxeadores veinteañeros es increiblemente divertida. Las conversaciones son tan naturales que uno podría imaginárselas fácilmente en su propio grupo de amigos y las estupideces que acontecen durante sus entrenamientos y salidas fuera de la ciudad son un buen distractor entre tanto golpe al hígado y "Dempsey Rolls".

La serie aún tiene mucho material para seguir por años. Entre tantos personajes carismáticos y peleas de alto nivel, generar historias es cosa de ponerse a dibujar. Y, como broche, les dejo a tres de los personajes que generan el ambiente ideal para que la serie se mantenga fresca y con mucho espíritu de lucha.

EL JUEGO

Según se puede apreciar en el teaser, el juego -que saldrá estas navidades en Japón para PlayStation 3- abarcará las historias que transcurren con Sendo como campeón del peso ligero, aunque parecen haber historias alternativas al trabajo original y veremos combates como el esperado duelo de Ippo con Miyata. El repertorio de personajes aún es un misterio.



MAMORU TAKAMURA

El grandioso e invicto Mamoru, capaz de vencer a un oso con su derechazo, es la definición viva de egocentrismo justificado y, pese a emitir buenos consejos y análisis debido a su experiencia en el ring, su personalidad es "un poco" insoportable para los demás.

MASHIBA RYO

En el ring es llamado "dios de la muerte", pero es más apreciado por ser el sobreprotector hermano de Kumi, la mujer en la cual Ippo está interesado. Constantemente interfiere en la relación de ambos y es un gran ejemplo de que a un libro no se le juzga por la portada.



TAKECHI SENDO

Es el rival más recurrente de Ippo, con la diferencia de que son grandes amigos fuera el ring. Es muy impulsivo, competitivo y, lo más importante, poderoso. Competirá a cada momento con el no muy convencido Makunouchi de cosas completamente triviales.



Platinum Games nos traerá este 24 de octubre, de la mano con Nintendo y su consola Wii U, la segunda entrega de la bruja que mas feromónas exhuda y fantasías genera.

Raúl Maltrain Cárdenas
#RAULAZO


BAYONETTA 2
™

El 13 de septiembre del año 2012, internet estalló. Ese día, en uno de sus Nintendo Direct, la firma japonesa reveló el que sería uno de los estandartes de su próxima consola Wii U. Nada menos que **Bayonetta**, el explosivo hack and slash desarrollado por **Platinum Games** lanzado tres años antes en Xbox 360 y PlayStation 3.

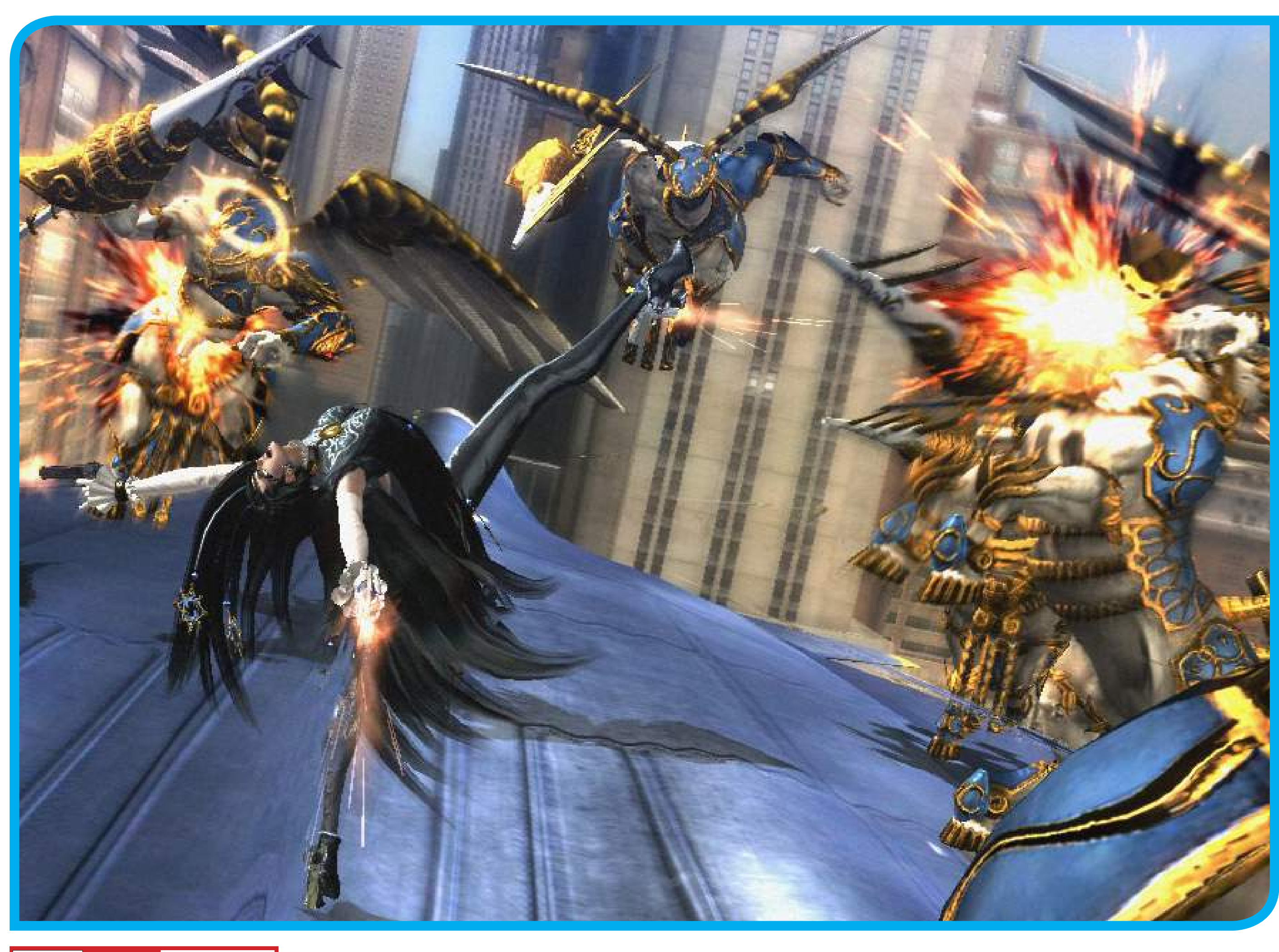
El juego original, en efecto, no sólo había sido lanzado en las consolas de la competencia, sino que además la publicadora **Sega** ni siquiera lo había sacado para Wii. Por eso, no fue de extrañar que los miles de fanáticos de la sensual bruja que le da nombre a la historia expresaran su entendible molestia en todos los foros y portales gamers que encontraron.

El director ejecutivo del estudio, **Atsushi Inaba**, tuvo que salir de inmediato a intentar calmar a los fans, señalando que "no vemos esto como un cambio de plataforma, sino que simplemente el juego no hubiese existido de no ser por Nintendo".

Hace unos días, el creador del juego, **Hideki Kamiya**, entregó más detalles de la génesis del acuerdo. Y es que Bayonetta 2, en principio, sí estaba pensado como un juego multiplataforma, pero cuando estaban en la mitad de su desarrollo, Sega cortó el flujo de financiamiento y obligó a Platinum Games a buscar un nuevo financista.

"Le ofrecimos el juego, entonces, a varios distribuidores, pero al tratarse de un juego grande, no logramos encontrar un socio. De hecho, **el juego estaba casi liquidado hasta que vino Nintendo y nos dio una mano**, permitiéndonos retomar su desarrollo como queríamos", apuntó.

Con eso, quiso zanjar de una vez por todas las críticas, que aún persisten, por parte de los fans -me incluyo entre ellos- que se niegan a comprar una consola por un solo juego y que, en su lugar, op-



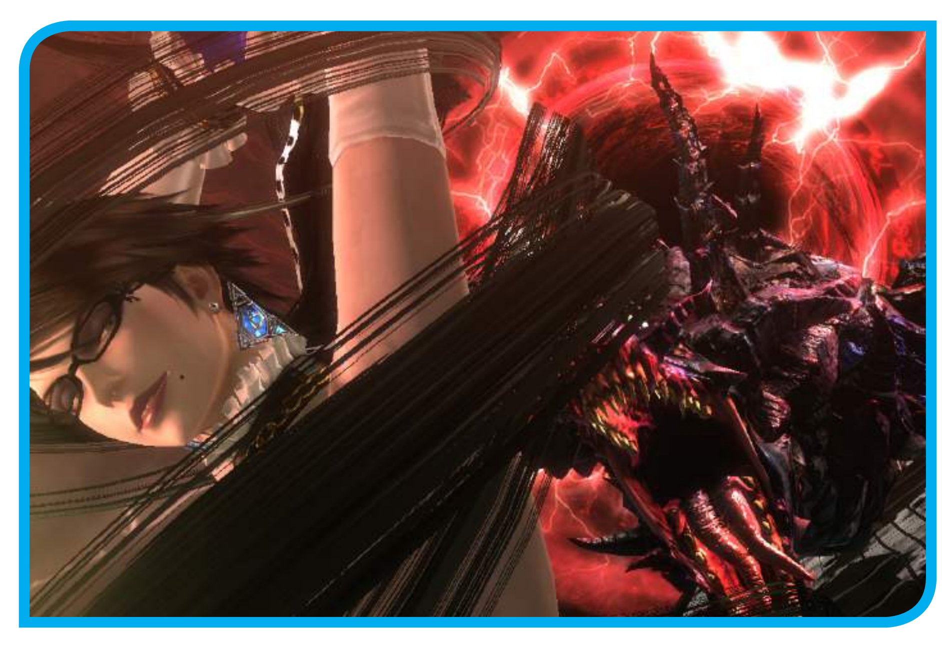
tarán por buscar algún amigo con Wii U para probarlo.

"Si alguien sigue enojado por irnos con Nintendo, me pregunto cuál es la razón y me gustaría que me la dijeran de una forma fácil de entender", recalcó Kamiya, agregando con algo de ironía que "si quieren ver a Bayonetta 2 en PlayStation 4 o Xbox One, qué tal si se lo piden a Nintendo. Si ellos no dicen que sí, no va a ocurrir... de paso, **intenten con Mario y Zelda también**" (falta de respeto total hacia los fans del primer juego).

Lo cierto es que, más allá de la sorna del japonés, la verdad es que los fans del juego sí han hablado... **no comprando Bayonetta 2**. Y eso se notó con fuerza tras su lanzamiento en Japón, pueslas primeras dos semanas de ventas fueron un desastre.

El juego de Platinum Games debutó vendiendo cerca de 40.000 unidades en su primera semana, cayendo drásticamente en la siguiente a poco más de 6.000. Para que se hagan una idea, el juego original vendió casi 210.000 copias en su primera semana en Japón, la mayoría de ellas por cierto en PS3.

Algunos podrán argumentar que la culpa se debe a las escasa base de consolas vendidas de Wii U, pero ese argu-



mento se derrumba cuando vemos que la consola de Nintendo ha vendido casi 2 millones de unidades en Japón, pero comprobamos que Xbox 360 tenía cerca de la mitad de eso en 2009 y aún así vendió casi el doble de juegos de Bayonetta.

El problema, finalmente, es otro y muy simple: el público objetivo de Nintendo es muy distinto al que apunta Platinum Games con Bayonetta y se suma a la larga lista de juegos de corte adulto que fracasan en la gran N.

¿O es que algún padre va a comprarle a su hijo, fanático de las aventuritas de Yoshi o Kirby, un juego que se promociona con una chica sexy, en ajustados trajes de látex y sin ningún pudor a la hora de mostrar sus exquisitos atributos?

Y ojo, que el bajo nivel de ventas en el país oriental es, claramente, una injusticia ya que el juego es una verdadera maravilla para los amantes de este género, al punto que varios sitios, entre ellos EDGE o Gameshark, le dieron puntaje perfecto en sus análisis. O revistas como la japonesa Famitsu dejó por las nubes su jugabilidad.

Polémicas aparte, lo cierto es que el lanzamiento en occidente debería ser menos traumático. Si bien Wii U tampoco tiene una base de jugadores tan alta, parece haber un público menos infantil y un poco más dispuesto a probar nuevas experiencias en la consola.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Lo cierto es que, más allá de la controversia, la bruja Bayonetta finalmente regresa, con nuevo corte de pelo traje ajustado y accesorios, pero con el mismo glamour y sensualidad que recuerdan aquellos que jugaron la primera entrega y que la disfrutaron matando, con una

plasticidad de infarto, a cuanto enemigo se le cruzara.

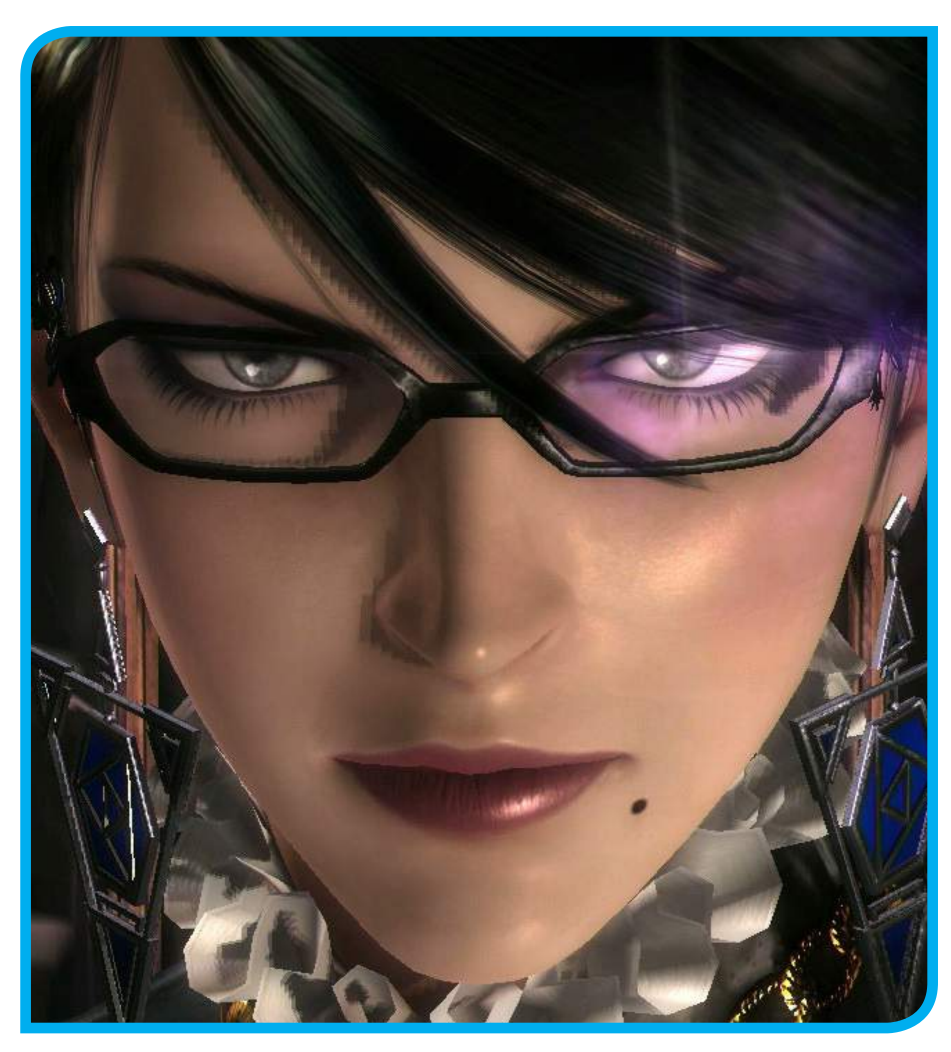
Uno de los pocos aspectos rescatables de la nueva alianza con Nintendo, es que en Bayonetta tendremos contenido extra y "huevos de pascua" que aluden a grandes franquicias de la empresa japonesa.

El closet de la sexy Bayonetta se convierte así en un lugar perfecto para el cosplay de personajes como **Mario, Link, Peach y Starfox**, que no solo aportan al aspecto visual, sino que con cada traje aportan diferentes combinaciones y movimientos.

El caso de Starfox es muy particular, ya que es homenajeado de una forma más directa. En efecto, el inicio en uno de los capítulos del juego es una secuencia calcada del legendario título de Nintendo. Bayonetta ya había hecho algo parecido en su primera entrega, la cual recrea el juego arcade de 1985 **Space Harrier**.

¿Y LA JUGABILIDAD?

Si tomaste el mando del primer Bayonetta, **la historia y el humor ahora no te decepcionarán**. Las escenas de acción estan muy bien trabajadas y las peleas contra jefes se ven más espectaculares que nunca, desde las escenas que introducen al combate hasta la forma en la que cambian los escenarios a medida que diezmamos la barra de vida del oponente.

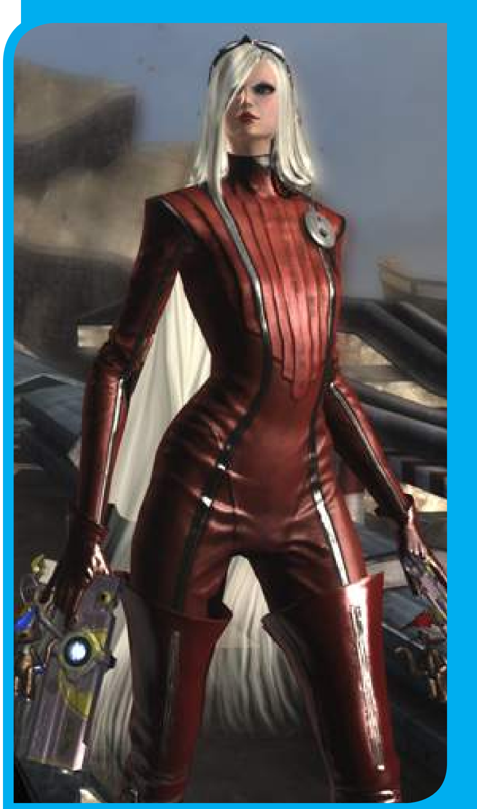


La jugabilidad, si bien es muy similar a su predecesora (y dificil de innovar en un hack and slash), se ha vuelto aún más entretenida, dinámica y lo más importante, fluida que en la primera entrega. Para todo aquel que se considere fanático del género, **este juego será el mejor en su tipo por mucho tiempo**.

Bayonetta cuenta con diversas combinaciones de ataques rápidos y fuertes para sádicamente someter, torturar y dominar a sus oponentes desde todas las distancias. Pero como aquellas maniobras que generan extremidades de cabello son las que dejan más expuesto el cuerpazo de Bayonetta, son las que usarás la mayoría del tiempo... y pegán más duro obviamente.

La mecánica base del juego es el **tiempo brujo**. Cada vez que esquivas un ataque en el momento preciso, se activa dicha instancia, que además de permitirnos oir una burla de Bayonetta, ralentiza el tiempo y consigues una brave invulnerabilidad. Si bien no es tan "*espameable*" como el blockeo en Metal Gear Rising (que rompía el juego), sí le baja un poco la dificultad a las configuraciones mas fáciles y la estándar.









MODO CO-OP ONLINE

Otra novedad que traerá el juego es **un modo cooperativo online llamado tag climax**, consistente en varios niveles donde peleas contra hordas de enemigos y jefes.

Al apostar halos, la moneda usada en el juego, **aumentamos la dificultad y el multiplicador de las recompensas**, lo que nos dará al final de cada etapa (si es que sobrevives a la difícil tarea) grandes cantidades de dinero, el que podrás usar en el modo historia para conseguir mejoras y nuevas habilidades. Estas, a su vez, quedan desbloquedas para el cooperativo, manteniendo así un buen balance entre el contenido para cada una de las modalidades de juego.

Entre los personajes jugables, además de Bayonetta, encontraremos a caras familiares de la primera entrega como **Jeanne** y **Rodin**, que tambien tienen arsenales distintos y nuevas mecánicas para competir por quién consigue más halos durante el modo de campaña.

Al acabar, puedes retomar el juego en el modo más duro, en que el tiempo brujo no se activa y hasta el enemigo más simple podría matarte. Así, quienes buscan un juego desafiante y entretenido, tienen en Bayonneta 2 una carta fija... **si tienen Wii U, claro.**

SE MERECEN UNA SECUELA

En una industria tan habituada a las secuelas y a sagas que suman una entrega tras otra, a veces sin merecerlo, hay joyitas perdidas que nunca tuvieron una continuación. Aquí van algunas.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

En la industria de los videojuegos, no es extraño que veamos cómo, a veces año tras año, se apilan las continuaciones de varias sagas, algunas de las cuales tienen pocos méritos jugables para seguir acumulando títulos o adolecen de novedades que justifiquen volver a la franquicia.

La mayoría de los juegos, por cierto, no han tenido esa suerte a lo largo de los años y han muerto en una única entrega, ya sea porque el proyecto no rindió lo esperado en términos económicos o, derechamente, porque las críticas ni siquieran hicieron plantearse una secuela.

Hay, sin embargo, títulos que sus fanáticos esperamos como agua de mayo, ya sea porque dejaron historias a medio terminar, porque su propuesta merecía un nuevo desarrollo o porque su calidad fue tan alta que nos pican los dedos por volver a adentrarnos en sus historias o en su ambientación.

A continuación, le dejamos una pequeña lista de aquellos, aunque muchos otros juegos que estuvieron por entrar, como el entretenido **Brink**, el ondero **Brutal Legend** o el recordado **Legend of the Dragoon**. ¿Se nos pasó alguno? Te invitamos a escribirlo en **PlayAdictos**.

Red Dead Redemption



01

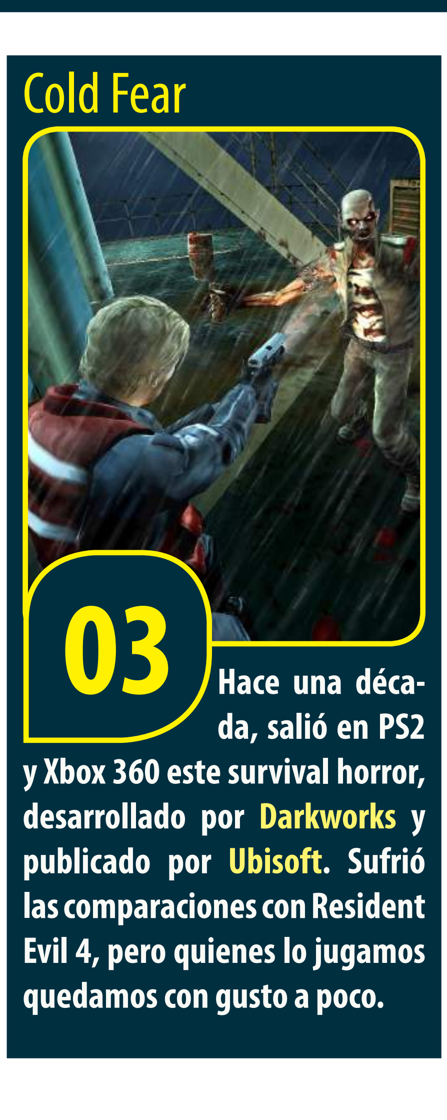
No por nada fue uno de los mejores juegos de la generación pasada. El mejor para muchos. Por eso, seguimos esperando ansiosos a que **Rockstar** nos haga volver a montar en nuestros corceles y nos sitúe en aquella época donde todo se resolvía a punta de pistola, ya sea con Jack Marston o bien con alguna nueva historia ambientada en el viejo oeste.

Vagrant Story

02

El último gran juego de rol de la primera PlayStation, con un gran sistema de combate y una gran historia, llena de intrigas políticas. **Square Enix**, por desgracia, no parece muydispuesto a retomarlo. Una desgracia.

Cold Fear



03

Hace una década, salió en PS2 y Xbox 360 este survival horror, desarrollado por **Darkworks** y publicado por **Ubisoft**. Sufrió las comparaciones con Resident Evil 4, pero quienes lo jugamos quedamos con gusto a poco.

Xenogears



04

Otro juego del estudio **Square**. Un ambicioso RPG que constaría de 6 episodios, pero que quedó trunco por problemas de presupuesto que, incluso, hicieron que el juego saliera recortado. Y aún así fue joya.

Shadows of the Damned



05

Un juego firmado por Suda y Shinji Mikami no puede sino ser una joyita. Y este título de Grasshopper lo fue, con un estilo algo punk en el que luchábamos contra hordas de demonios. En este caso, una secuela es bastante posible, aunque quizás con otros nombres.

Alan Wake



06

Otro juego que va a tener, casi con toda seguridad, una secuela. Por ahora, Remedy está afinando su esperado Quantum Break, pero ya han manifestado su interés de retomar este juego de suspenso. De hecho, el final de este título deja más que abierta la opción.

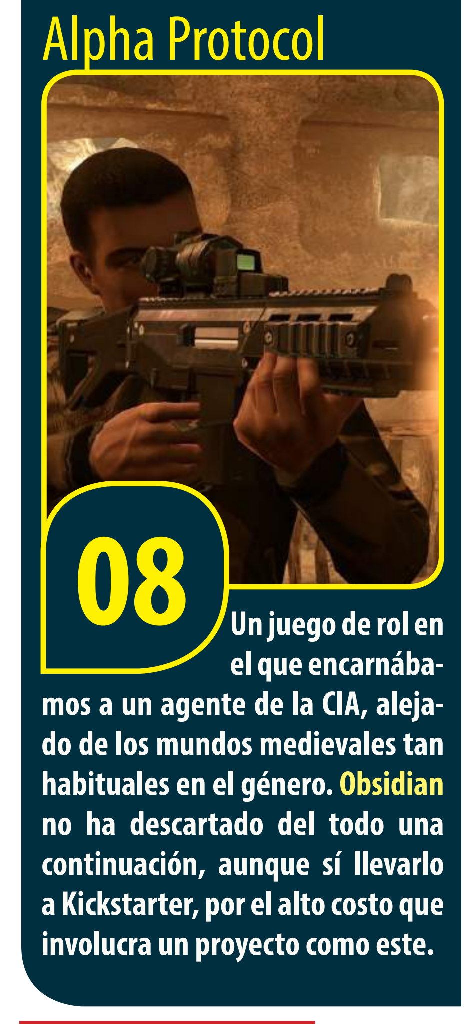
Bulletstorm



07

Un shooter loquísimo era el juego de Epic Games y People Can Fly, que tuvo buenas críticas y ventas en PS3 y X360. Incluso, una secuela estuvo en desarrollo, hasta que los estudios decidieron cancelarla. ¿Lo peor? Prometían que sería aún más rayado que el original.

Alpha Protocol



08

Un juego de rol en el que encarnábamos a un agente de la CIA, alejado de los mundos medievales tan habituales en el género. Obsidian no ha descartado del todo una continuación, aunque sí llevarlo a Kickstarter, por el alto costo que involucra un proyecto como este.

Vanquish



09

Otro juego firmado por Mikami, en conjunto esta vez con Platinum Games. Un juegazo de acción en tercera persona, con frenéticas balaceras en trajes que nos convertían en poderosos soldados. Lo imaginamos en las nuevas consolas y alucinamos. ¿Será posible?

Bully



10

Otro juego que ha sido mencionado varias veces con una posible continuación. No nos extrañaría, pues este juego de Rockstar recibió positivas críticas y ventas. Un título que, en onda GTA, en el que entrábamos a un colegio donde los matones hacían nata.



Lords of the Fallen

DÍFICIL Y MALVADO

Los masoquistas que disfrutamos con los juegos de la saga Souls podemos apostarle nuestras fichas a este juego, que lleva la firma de los alemanes de Deck13 y los polacos de CI Games. ¿Estás preparado para morir... otra vez?

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN



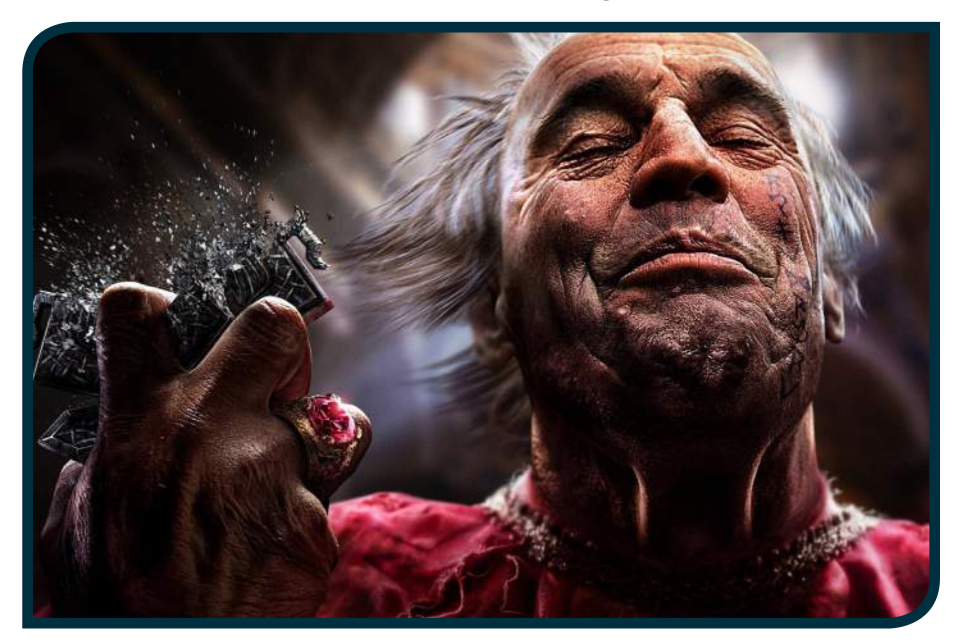
Los jugadores están mal acostumbrados. Y les traigo a colación dos ejemplos. Hace algún tiempo, un sitio web experimentó en YouTube con jóvenes gamers, todos nacidos en la cultura de la generación pasada, enfrentándolos a una serie de títulos de 8 bits, de aquellos donde las historias eran secundarias para dar paso a la jugabilidad pura.

¿Cuál fue el resultado? Que esos "experimentados" chicos, capaces de matar a cuanto enemigo se les cruza en un Call of Duty, eran impotentes ante la dificultad de algunos juegos que nos formaron como gamers a quienes crecimos con el Atari 2600, la NES o la Mega Drive.

Peor aún, hace unos días, al salir los análisis del juego **Alien: Isolation**, un analista del prestigioso sitio IGN hizo literalmente el ridículo al criticar el juego, colocándole la peor nota de todos los portales gringos, argumentando con perlitas como que el xenomorfo, en el modo difícil, "podía atacarte en cualquier momento y lugar, sin darte la oportunidad de escapar a la muerte". Insólito.

¿Es que acaso no ocurría así en la cinta de Ridley Scott? ¿Es que acaso no es precisamente eso lo que queremos de un juego de terror, que los enemigos no presenten patrones fijos que, finalmente, limiten nuestra aventura a la "prueba y error"?

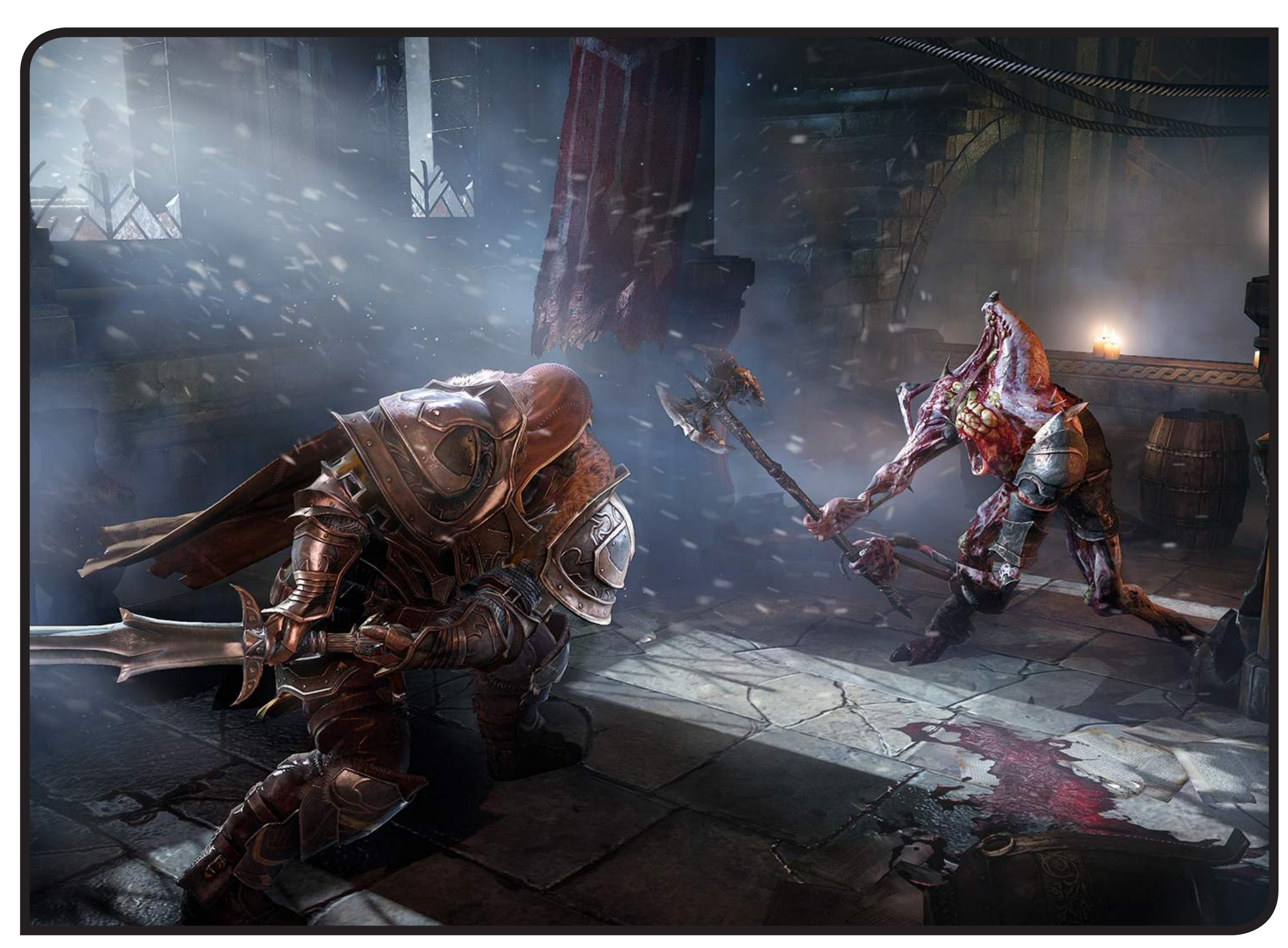
Por eso, ha sido una bendición para la industria el éxito que han tenido, tanto en ventas como en críticas, los últimos juegos de **From Software**, un estudio que siempre ha apostado por desafiar a sus fanáticos y que nos dio muchos dolores de cabeza a los masoquistas que disfrutamos enfundados en nuestras pesadas armaduras en **Demon's Souls** o la saga **Dark Souls**.



"Es importante que los gamers sepan qué clase de juego van a tener antes de que llegue a sus manos. Los fans de Dark Souls sabían que el 2 sería difícil y estaban listos para ello. Por eso lo disfrutaron tanto, pues más allá de la dificultad que le imprimas a un título, es clave que la gente esté dispuesta a hacer suyo el desafío. Eso lo hicieron perfecto con Dark Souls y nosotros estamos tratando de hacer lo mismo".

En esa senda, por fortuna, busca transitar el prometedor **Lords of the Fallen**, desarrollado por dos equipos europeos de larga trayectoria como son los alemanes de **Deck 13 Interactive**, especialistas en aventuras gráficas y con títulos como los de la saga Ankh en su catálogo, y los polacos de **CI Games**, que han probado en varios géneros, pero que han destacado con títulos como los de la serie **Sniper**.

Es con esta experiencia y con la saga Souls como una clara influencia que estos estudios nos llevarán al reino fantástico de **Rhogar**, ambientado en un mundo medieval cuyos gobernante es-



tán empeñados en liberar de la maldad a la raza humana.

Como es lógico, esta apuesta es un completo fracaso y más aún cuando un ejército de dioses demoníacos llega desde el inframundo para hacer algo aún más radical: borrar de un plumazo todo rastro de vida en el reino.

¿Y ahora quién podrá defendernos? Bueno, es ahí donde aparecemos nosotros, los héroes de este asunto. Y quién nos podría interpretar mejor que un pecador. En este caso, un criminal llamado **Harkyn**, cuyo rostro está marcado por runas que representan cada uno de los pecados cometidos.

Este renegado será sobre quien la humanidad deposite sus esperanzas y, con la promesa de que nuestros pecados serán perdonados, partiremos a Rhogar para hacer morder el polvo a los once generales diabólicos.

Tendremos que definir de qué clase será nuestro héroe entre las típicas tres alternativas: el **guerrero**, apropiado si queremos ir de golpes por la vida; el **bandido**, si apostamos por la velocidad de los ataques; y el **clérigo**, en caso de ser más cautos y queramos tener un hechizo regenerador de salud.

Esta decisión será importante, ya que tanto las armas como las armaduras a nuestra disposición variarán durante la aventura, alterando nuestro aspecto y ajustándose al modo que elegimos.

Además, cada clase tendrá su propia progresión de hechizos, los que estarán a nuestra disposición en la medida que vayamos sumando experiencia. Por cierto, la forma de subir de nivel es una de las tantas y notorias influencias de la saga Souls, pues también tendremos que ir a los puntos de guardado para hacerlo.

Por cierto, al morir perderemos la experiencia que hayamos acumulado después de un punto de guardado,

pero podremos recuperarla llegando sin morir en el camino hasta unos espectros que estarán en el mismo punto donde perdimos la vida (*les suena, ¿o no?*).

Los amantes de los juegos de From Software, sin duda, se sentirán como en casa al mando de Lords of the Fallen, pues acá no tienes ni un mundo abierto que explorar ni combates a espadazo limpio como en **Skyrim**, por ejemplo. Acá, por el contrario, la paciencia será tu aliada y el estudiar muy bien el entorno, sobre todo a la hora de enfrentar a los jefes, pues en algunos casos tendrás que cumplir ciertos requisitos, en pleno combate, para definir la batalla en tu favor.

Y todo esto adornado por una elevada y única dificultad. Aquí nada de elegir el "modo fácil", señores. De hecho, tras terminar la aventura sí se te abre otra opción... **pero aún más dura**, ya para masoquistas de pura cepa.

Pero ya, estos europeos tampoco fueron unos sádicos irremediables y nos facilitarán en algo la vida. Primero, **con continuos puntos de salvado** para que vayamos con algo más de tranquilidad de punto en punto. Luego, **con enemigos que no se regeneran después de morir** (en Dark Souls 2 recuerda que esto también sucedía, aunque sólo después de matarlos varias veces).





A nivel gráfico, el juego promete ser uno de los primeros en sacarle partido a la nueva generación, ya que en buena hora decidió saltarse a la generación pasada y concentrar sus esfuerzos en lanzar el título en el hardware más potente del PC y las consolas PlayStation 4 y Xbox One.

Eso sí, habrá una diferencia entre las consolas, pues pese a los esfuerzos de los desarrolladores, sólo alcanzarán los 900p de resolución en la máquina de Microsoft, contra los 1080p que tendrá en la de Sony. Eso sí, en ambas versiones el juego correrá a 30 frames por segundo.

Otra cosa llamativa al momento de revisar los primeros videos con gameplay es el colorido diseño de algunos personajes y enemigos, que nos recordará a lo que hemos visto en títulos como **Warhammer** o **Darksiders**.

Uno de los nombres clave en el desarrollo del juego es el

de **Tomasz Gop**, productor ejecutivo del título y quien formó parte del equipo que desarrolló **The Witcher 2**. Y, de entrada, quiere manifestar que, pese a las semejanzas, el juego tiene una identidad propia y distinta de los juegos de From Software.

"Lords of the Fallen es un juego muy complejo y muy desafiante, pero hemos querido asegurarnos también de que cualquier persona pueda seguir esta aventura a su propio ritmo y buscando su propio ángulo. No será, de hecho, un título que te castigue en cada paso, sino que te permitirá avanzar de acuerdo a tus capacidades", apuntó el desarrollador.

Recalca, además, que otra de las diferencias que tendrán con Dark Souls es el modo de contar la historia y que "quienes esperen que Lords of the Fallen sea distinto en este punto no se decepcionarán", pues a lo largo de la acción "tendremos escenas cinemáticas o diálogos con decisiones que deberemos tomar y **que afectarán el desarrollo de la aventura**, al punto que te pueden llevar a **alguno de los distintos finales**".

Eso sí, fue muy claro al señalar que "no quiero engañar a nadie ni hacerles creer que será un juego como es The Witcher, donde la historia es el centro de todo. El nuestro no es un juego de ese tipo".

En cuanto al juego, Gop añadió que están "muy conformes" con el resultado final y sobre todo por el caracter del protagonista, "que es un tipo muy especial, marcado por sus pecados y la personificación de la maldad en el mundo. Pero es en un momento de angustia, cuando la humanidad acude a él, a su última esperanza, **para combatir la maldad con maldad**".

Lords of the Fallen no la tendrá nada fácil, con la competencia de Shadows of Mordor o el próximo Dragon Age, pero espera ganarse su espacio cuando sea lanzado, el 28 de este mes. Y ya puedes reservarlo en **TodoJuegos**, para consolas, por $ 35.000.



Código Muerto

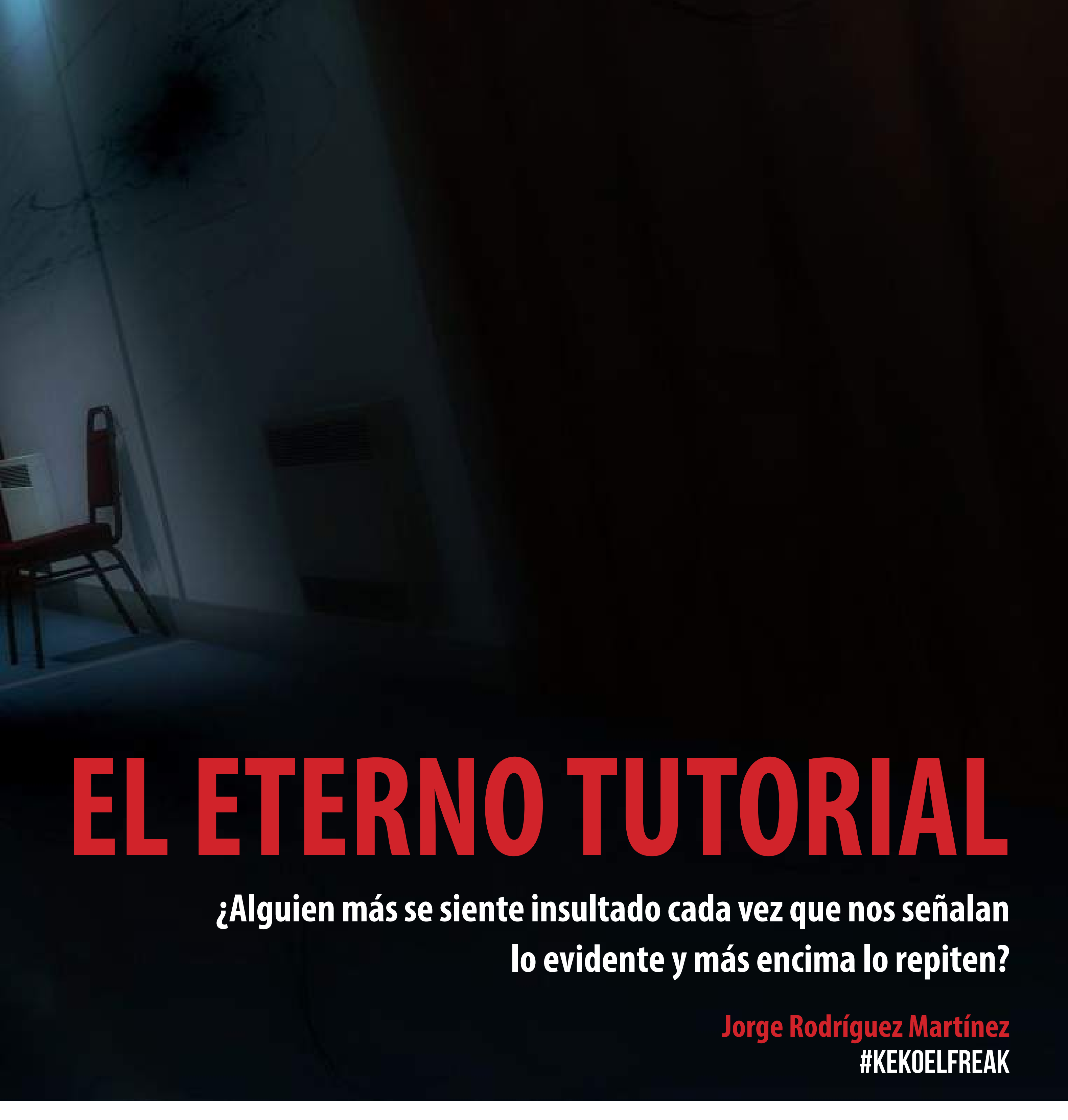


Nos gustan formas "de viajar" con los videojuegos que son distintas, diversas, únicas y personales. Ninguna de esas formas de viajar es la correcta, **sólo es la forma personal de disfrutar del viaje**.

Por eso, me está molestando mucho esa tendencia como de guía turístico en país extranjero, que te trata como niño y habla lentito para que entiendas, y recién me doy cuenta que ésta puede emparentarse con teorías psicológicas vinculadas al aprendizaje.

Propio del inicio del siglo XX es el **condicionamiento operante**, una teoría que a pesar de su antigüedad se mantiene muy en boga porque se acomoda muy bien con nuestro sentido común.

Si me permiten una descripción burdísima, para **B.F. Skinner**, psicólogo estadounidense y padre del conductismo radical, apenas somos



EL ETERNO TUTORIAL

¿Alguien más se siente insultado cada vez que nos señalan lo evidente y más encima lo repiten?

Jorge Rodríguez Martínez
#KEKOELFREAK

unas máquinas carentes de mundo interno y motivaciones, que funcionamos en base a estímulos y respuestas: **si se quiere aprender una conducta, se premia; si se quiere extinguir, se castiga**. Así de sencillo.

Nuestra sociedad moderna está llena de ejemplos que se basan en este elemental principio, desde la disciplina de los padres hasta las leyes de la república que regulan las conductas ciudadanas.

Es un principio que funciona tan bien que hasta indómitos y feroces animales son capaces de hacer lo que les solicita su entrenador. Pero tal como vimos al final de **La Naranja Mecánica**, el cambio es apenas superficial.

La conducta impuesta sólo se realiza para evitar el castigo y no porque exista alguna motivación interna, un cambio en nuestra forma de mirar las cosas o algún impulso distinto.

Muchos diseñadores algo flojos hacen lo mismo. Nos encierran en una caja o laberinto digital (como hacía el gringo con ratones y palomas en sus famosas cajas de Skinner) y nos señalan una o dos conductas deseadas que recibirán recompensa.

Si no hacemos justo lo que quieren, nos castigan con la muerte o el estancamiento. Tan dirigida está la cosa que hasta destacan con colores en alto contraste o evidentes brillos el objeto que debemos recoger, el camino a seguir, el personaje que nos dará la siguiente misión, y hasta la puerta que nos revelará un secreto.

Esta conducta paternalista y sobreprotectora tiene una fácil explicación: **son las necesidades del mercado**.

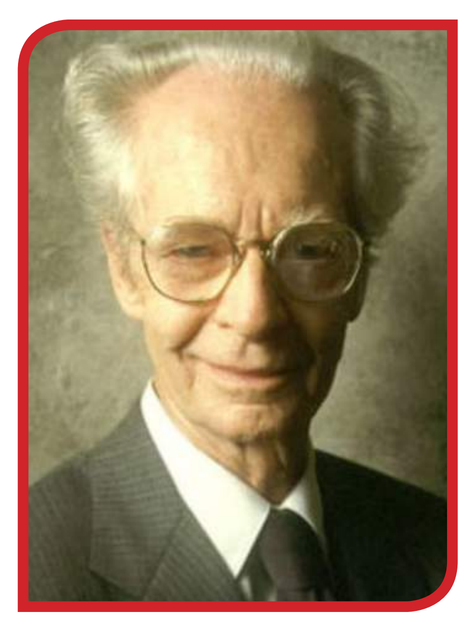
Los juegos deben llegar a la mayor cantidad de público posible para asegurar las buenas ventas necesarias para cubrir los gastos del triple A de turno y ese reducido grupo de jarcoretas, vibrantes de desafíos, ya no son una masa crítica.

El publisher de turno se siente temeroso de que la gente se estanque en su juego, **así que vamos a señalar todo con un camino de ladrillos amarillos**, para que las Dorothys gamers no se pierdan en el Oz videojueguil.

El extremo más radical de este conductismo, que no nos deja aprender, lo muestran esos juegos con mapas omniscientes, con puntos de guardado cada 3 minutos, con puzzles para niños de 5 años, interacciones con personajes secundarios sin consecuencias en la historia e incluso la instrucción de apretar "X" para abrir la puerta hasta el último nivel.



Leiv Vigotsky, el héroe ruso (no, no es DeWitt).



B.F. Skinner, el villano estadounidense.

No importa que tan mal lo hagas, podrás seguir avanzando sin frustrarte, **porque figurativamente jamás salimos del nivel tutorial**.

Por suerte, aún existen editores y diseñadores que no nos ven a todos como subnormales profundos que necesitamos que nos lleven de la mano a todos lados y a lo mejor sin querer queriendo toman como referente al psicólogo ruso **Leiv Vigotsky** para que podamos aprender.

El muchacho proponía que necesitamos de la guía de un otro más experimentado para que medie el aprendizaje, nos dé algunas pistas y seamos nosotros mismos los que podamos atravesar la **Zona de Desarrollo Próximo** (la brecha entre lo que ya dominamos y lo que podemos llegar a dominar).

El diseñador, en este marco, nos ofrece el andamiaje necesario para que **nosotros mismos podamos escalar hasta nuestro máximo potencial**, generando un aprendizaje que sí es significativo, produce una sensación de satisfacción y logro mucho mayor y, lo que es más importante en el juego, desarrollamos habilidades que serán útiles en el futuro sin la necesidad de que alguien nos avise qué es lo que debemos hacer por enésima vez, aunque sea evidente.

En YouTbe podemos encontrar un video de la lamentablemente corta saga **Sequelitis** que analiza a la perfección lo que he relatado con ejemplos hilarantes y muy concretos: **los Megaman de NES y su hermano mayor de Super NES**.

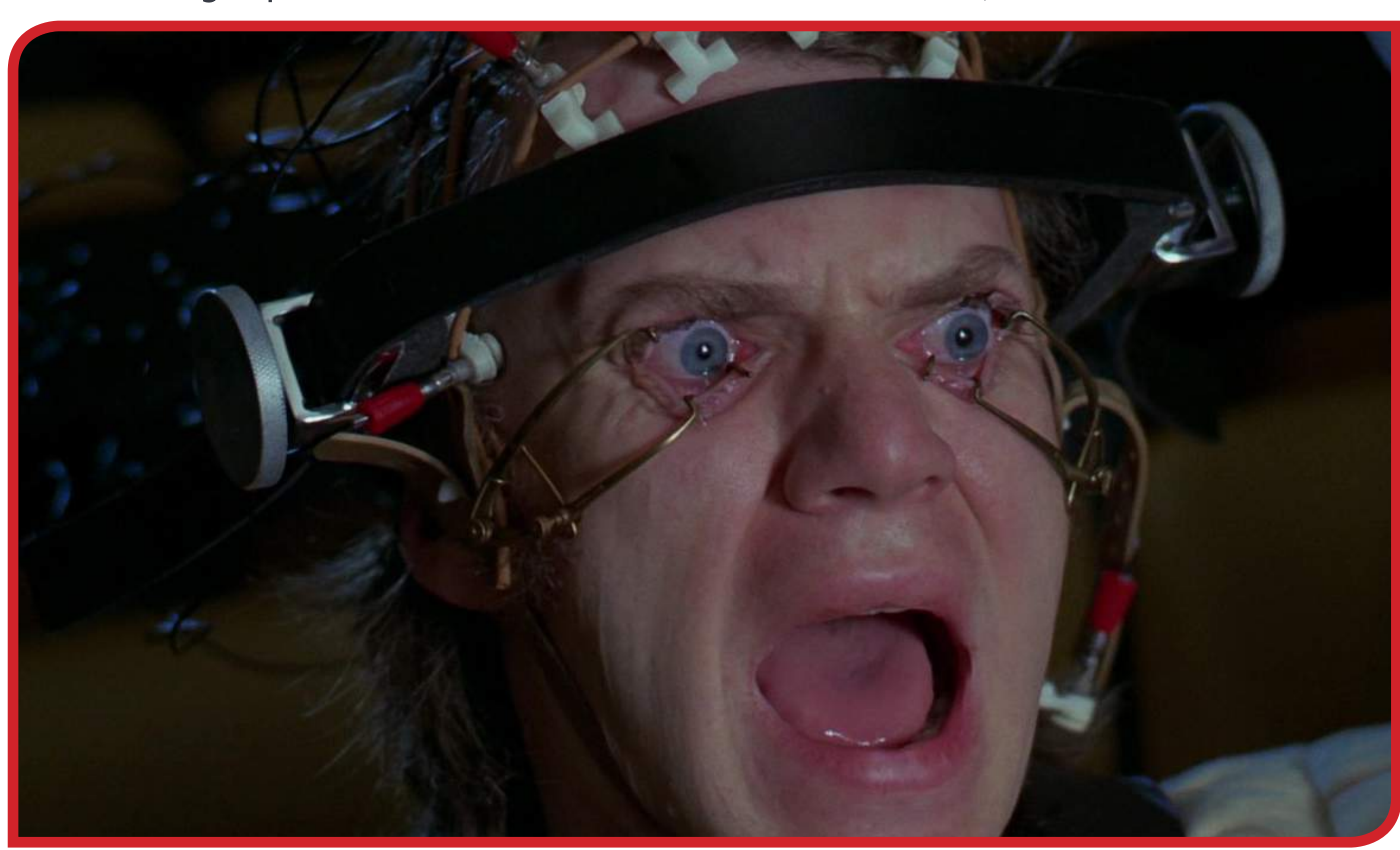


¡Mira! ¡Es un irritante tutorial para infantes!

Desde la pantalla de inicio y pasando por todo el primer nivel se construye un tutorial que nos va señalando pistas del potencial de nuestro personaje, sin la necesidad de viñetas, globos o carteles de neón que nos señalen estruendosa y detalladamente lo que debemos hacer.

Cada acción se puede intuir a partir de lo que vemos en pantalla y la solución al siguiente problema se puede revisar de algo que hicimos hace un rato. Y todo se contrasta con el estilo de tutorial que actualmente tendría, donde odiosamente un cartel señala lo obvio, en un juego aparentemente sencillo en sus reglas pero difícil de dominar. Aprender las mecánicas del juego sin otra indicación que la acción del juego mismo es toda **una clase magistral de diseño**.

Sé que la industria debe responder a las necesidades del mercado y que los juegos actuales son mucho más complejos que avanzar y dar saltos como en la NES, pero abrigo la esperanza de que al fin nos ofrezcan otras alternativas al casi monopólico pasillo que conduce directo al jefe final y podamos cantar, al son de **Sir Elton John** y satisfechos por lo conseguido por mérito propio, "Good Bye Yellow Brick Road".



Una escena icónica de "La Naranja Mecánica", una de las obras maestras del director Stanley Kubrick.





Sunset Overdrive

LOCURA Y BALAS

Insomniac Games pretende mezclar la acción de Resistance con el humor de Ratchet & Clank para crear un juego de disparos frenético, sin pausas y, sobre todo, divertido.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

No poca gente creía que **Insomniac Games**, el estudio detrás de títulos como **Spyro the Dragon** o **Resistance**, tenía algún tipo de vínculo contractual con Sony. No ayudó mucho a cambiar esa impresión la opaca salida al mercado de **Fuse**, su primer multiplataformas y un rotundo fracaso.

Por eso, la gran sorpresa de la conferencia de Microsoft en la E3 del año pasado, fue cuando se anunció que el debut de Insomniac en la nueva generación de consolas sería con un shooter frenético y alocado llamado **Sunset Overdrive**, exclusivo para Xbox One.

Las críticas, de inmediato, fueron ácidas entre los fanáticos de PlayStation, que se sintieron engañados con la decisión de privarlos de jugar el título. Ante eso, el propio director del estudio, **Ted Price**, tuvo que salir a dar la cara y explicar sus razones.

En ese momento la excusa oficial fue que "Xbox One y Xbox Live nos permiten apoyar nuestra ambición de crear un diálogo a dos bandas con la comunidad y tener ciclos de producción más rápidos con miras a tener contenido actualizado".

Patrañas, por supuesto. En todo este tipo de acuerdos, la decisión final pasa siempre por un tema meramente comercial. **Así fue con el acuerdo entre Sony y Bungie por Destiny** y, en este caso, la verdad sería otra y la develaron poco después: si bien ofrecieron el juego para ser publicado a varias compañías, Microsoft les permitió mantener el control de la franquicia... y, claro, **les hizo el cheque con más ceros**.

Ted Price (*¡qué apellido más ad hoc!*), en todo caso, no está para nada arrepentido de la decisión, pues "somos un estudio independiente, nunca hemos sido manejados por nadie, aunque hayamos trabajado exclusivamente para Sony. Esta vez, fuimos pragmáticos y apostamos por diversificarnos, tomando la oportunidad de trabajar con Microsoft tal como antes lo hicimos con **Electronic Arts**. Y fue una buena decisión comercial".



Y es toda una apuesta la de Insomniac, porque si bien el juego debe estar financiado con el aporte de Microsoft, **el estudio no puede darse el lujo de una nueva decepción**, como lo fue Fuse.

Por eso, han puesto todas sus fichas y han volcado toda su experiencia en un juego que combina la acción de la saga Resistance con el sentido del humor de los **Ratchet y Clank**. Crearon así un título que luce frenético, algo caótico, pero muy divertido, un punto clave para resaltar entre tanto shooter genérico.

No siempre fue así, en todo caso. El director del juego, **Drew Murray**, admitió que durante la preproducción la idea era desarrollar una aventura de tono mucho más serio, "que si bien tenía una estética muy propio y única, **sería una especie de DayZ de Insomniac**".

¿Por qué no siguieron adelante con esa idea? Pues porque "simplemente, no cuajaba. Los prototipos que hicimos no nos convencían y así estuvimos atascados un buen tiempo... hasta que, de pronto, uno de los desa-



rrolladores tuvo la idea de **incluir skates** en la fórmula".

"Lo cierto es que, cuando lo vi por primera vez, no lo podía creer. Se veía muy mal y algunos de los movimientos de los skates en el aire eran horribles. En Microsoft, sin embargo, esa idea gustó mucho y nos esforzamos para mejorar las mecánicas hasta llegar a lo que es Sunset Overdrive", acotó Murray.

Las dudas también las compartían Price y el equipo de desarrollo, pues "nos tomó un tiempo convencernos de que era el proyecto adecuado y que existía el deseo entre los jugadores de probar títulos que no sigan un mismo camino ya trazado".

Una vez convencidos, el desafío fue romper con las mecánicas impuestas en los juegos de acción en tercera persona, tal como lo hizo en su momento **Gears of War** con su magnífico sistema de coberturas, que sigue siendo la tónica en muchos juegos.

El director creativo de Sunset Overdrive, **Marcus Smith**, explicó que "queríamos pasar de eso a una especie de Tony Hawk con pistolas, tomando de esa franquicia su libertad para interactuar con el entorno. En este caso, hemos construido una especie de parkour animado, en el que puedes correr por las paredes sin descanso, haciendo todo tipo de locuras que resultan muy divertidas".

"En algún sentido, es algo que está en el ADN de los juegos de Ratchet, que nunca se toman en serio a sí mismos, pero le dan a los jugadores siempre las oportunidades para mejorar en forma progresiva. Sunset Overdrive corre por esa misma ruta", agregó el creativo.

Ted Murray resume todo esto en que el juego "**no se parece a ninguno de los juegos de disparos que están en el mercado**, porque acá no tendrás que buscar las mejores zonas de cobertura para atacar a tus ene-

migos, sino que tendrás que ser veloz, ágil y apoyarte en las loquísimas armas a tu disposición mientras atraviesas la ciudad. Y todo cargado de un humor muy particular".



Las palabras de Murray no están dichas al aire. En efecto, **Sunset Overdrive destaca de entrada por su caótico aspecto visual**, por la velocidad de los tiroteos en las misiones de campaña y, sobre todo, por el ilustre arsenal que podremos manejar, con armas que cobran un sentido hasta estratégico.



Por ejemplo, si te ves rodeado de enemigos, de pronto la mejor opción puede ser que tomes tu fusil ponzoñoso y los envenenes a todos con ácido. O, si quieres ser más original, los haces morder el polvo lanzándoles... discos de vinilo con un arma llamada **"Alta Fidelidad"**.

Antes de entrar en acción, eso sí, tendremos que personalizar a nuestro protagonista, ya que una de las cosas que se reveló en la pasada E3 es que el juego no tendrá un protagonista definido, lo que no hace sino darnos a entender que la campaña es un mero hecho anecdótico.



Según Marcus Smith, en todo caso, la decisión la tomaron "desde el primer día y fue muy importante, porque teníamos claro que íbamos

a hacer un juego con un importante componente multijugador. Por ende, lo último que queríamos era tener una aventura centrada en un protagonista".

"**No queríamos ver en pantalla a varios Nathan Drake o Master Chief disparándose unos a otros**. Queríamos que la gente se vistiera como quisiera", acotó Smith.

¿Pero de qué va la historia? Pues que estamos en una suerte de apocalipsis producto de... una popular bebida energética, que ha transformado a los humanos en una especie de mutantes que nos atacarán mientras intentamos llegar a casa.

Y, para hacer el trayecto, dispondremos de **tres acciones muy simples** en sus mecánicas: saltar de un lado para otro en el escenario, ocupando toldos o automóviles; esquivar los ataques; y, sobre todo, desplazarte por los cableados a toda velocidad.

Murray igualmente defiende el modo campaña, explicando que "me encanta y la encuentro divertida, con situaciones geniales, personajes llenos de carisma y misiones muy bien diseñadas que los mantendrán entretenidos".

Admite, eso sí, que el modo cooperativo es una de las grandes apuestas de Insomniac y se basa "en la posibilidad de tomar a tu personaje de la campaña, llevarlo al modo online y **reunirte con siete amigos para realizar las misiones en conjunto**".

Murray agregó que "la gente quiere jugar con sus amigos, es algo que se ha seguido popularizando y tendrán en Xbox Live una plataforma ideal para hacerlo, pues hace muy fácil formar grupos, hablar con tus amigos y coordinarse así en las batallas".

En todas estas misiones, un aspecto importante será el "HUD", es decir, la información que tendremos en pantalla mientras avanzamos, que nos será de gran utilidad según comentó Smith.

Y lo comparó con la decisión tomada al respecto por sus amigos de Naughty Dog con **The Last of Us**, donde se decidió no contar con ningún tipo de información en pantalla, al menos en los modos de juego más avanzados, lo que le daba un toque mucho más realista al título.

"Me encantó The Last of Us, creo que es un gran juego y por cierto en su caso se explica la decisión, pero en nuestro caso el asunto nos viene muy bien y habrá ocasiones en que, sutilmente, le daremos pistas a los jugadores, por ejemplo recordándoles cuando deben hacer algo importante".

También nos ayudará nuestro protagonista, **lanzando frases que nos conminarán a seguir ciertas instrucciones**, como tomar la vía rápida para llegar a ciertos puntos alejados. Algo en lo que también se aleja de The Last of Us según Smith, pues si en la aventura de Naughty Dog "Joel tuviera que recordarnos en medio de la acción que debemos ir a recoger un botiquín sería horrible".

A las puertas del lanzamiento, fijado para el 28 de este mes, en Insomniac no ocultan su ansiedad. Y no es para menos, pues la fecha no es la mejor para salir, por la intensa competencia con juegos como el exitoso **Destiny** o el próximo **Call of Duty: Advanced Warfare**, pero confían en que el juego pueda brillar por mérito propio, aún cuando no tengan una base instalada de fanáticos como ocurría en PlayStation.

En algún momento se planteó lanzar el juego en PC, pero el estudio lo ha descartado de momento, pues prometen darle soporte permanente tras su lanzamiento. De hecho, contará con un **"pase de temporada"** que costará 20 dólares e incluirá nuevos escenarios, historias, jefes y armamento. El juego ya puedes reservarlo en **TodoJuegos** por $ 35.000.



EN LA BÚSQUEDA DE ATHEON

¿Tienes problemas para pasar la "raid" de Destiny? Pues acá te ayudamos con una completa guía para ayudarte a terminar la "Cámara de Cristal" y convertirte en una leyenda.

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL

¡Guardianes! Como sabrán, en Destiny hay un modo llamado **"Incursión"** o **"Raid"** que consiste en armar un equipo de seis jugadores para aventurarse en la **"Cámara de Cristal"** y llegar hasta un jefe final, no sin antes pasar por diferentes desafíos.

Pues bien, esta será una guia para que tengas claro qué vas a encontrar en ella. El clan de **PlayAdictos** la completó por primera vez en 6 horas, divididos en 2 días. Eso sí, luego ya sumamos otras dos incursiones exitosas, llegando a hacerla en sólo hora y media... aunque, claro, han habido equipos más veloces e, incluso, dos jugadores solos fueron capaces de culminarla. Cracks.

EL EQUIPO

Para empezar, cada miembro del equipo debe tener **micrófono**, pues es esencial mantener la comunicación con nuestros compañeros, ya sea para indicar algún objetivo o para mantener el orden. También es importante no arriesgarse en eliminar a

enemigos contra los que podamos morir, pues para revivir en la "raid" es necesario esperar 30 segundos, por lo que cualquier muerte innecesaria puede ser un daño total para el equipo. ¿Nivel? No te recomendamos menos de 26 y ojalá con buenas armas.



PARTE 1: CAPTURA

La más sencilla de la "raid". Deben **mantener el control de 3 bases** para formar la figura que abra la puerta. Es bastante simple si tienen un par de jugadores de nivel 29. Y con algunas armas mejoradas al máximo, excepcionales o legendarias, el trabajo se hará mucho más rápido.

Es recomendable poner a sus jugadores más fuertes en los sectores derecho e izquierdo, ya que las apariciones de los enemigos quedan muy cerca de sus ubicaciones, prestando una ayuda vital a los guardianes del sector central. Esto, además, hará que los eliminen de forma rápida, lo que ayudará mucho para la aparición de la figura que necesitan para abrir la primera puerta.

PARTE 2: EL TEMPLARIO

Al ingresar, encontrarán un camino más o menos largo, en el que hallarán un cofre (ver videos para reconocerlos). Deben bajar hasta llegar a un lugar llamado **"The Trial of Kabr"**, donde tendrán que defender el primer "Conflux" que aparecerá sin dejar que los Vex se sacrifiquen.

Deben estar atentos, pues aparecerán enemigos cubiertos por una materia verde y, de tocarla, tendrán que irse a "limpiar" al centro, a una especie de "piscina de luz". Si no, cuando el Templario haga el ritual de negación, morirán sin apelación.

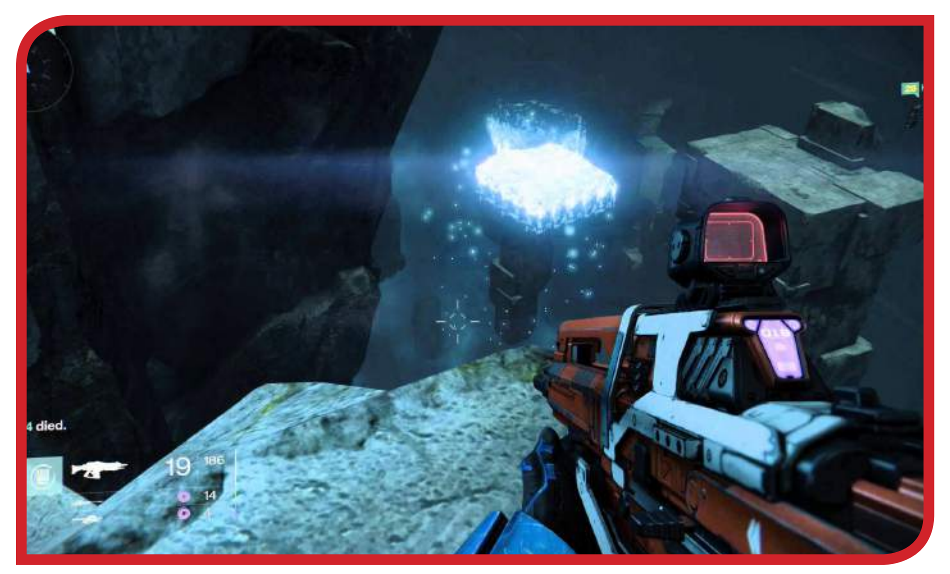
Tras defender este primer "Conflux" aparecerán otros dos, ubicados a la derecha e izquierda de la etapa. Deben repetir el proceso: defender y evitar que los Vex se sacrifiquen. Insistimos en tener mucho cuidado, otra vez, con los enemigos cubiertos con la materia verde, que serán más numerosos.

La etapa es bastante sencilla si ubican a dos jugadores por lado y dos en el centro. Obviamente, si alguien necesita ayuda deben ir de inmediato a salvarlo, pero ojalá sea el más fuerte del grupo.

ORÁCULOS

Acá es donde se complica la cosa. Tras defender los "Conflux", aparecerán 7 **oráculos** o "luces" en el nivel. Recomiendo poner al menos a dos personas en la derecha, cerca de donde se generan los enemigos, uno atrás, otro al centro y los otros dos a la izquierda. Deben disparar a estas luces hasta que desaparezcan, pues de lo contrario se verán envueltos en el rito de negación del templario y tendrán que ir a la ya mencionada piscina de luz.

Al mismo tiempo, deben deshacerse de varios minotauros, así como también de francotiradores goblin que apareceran en los costados más alejados. Por ello, la persona que se ponga más atrás debe llevar un rifle francotirador para tratar de despejar la zona. Luego de cinco oleadas de oráculos pasarán a la siguiente fase y lo sabrán cuando les aparezca la recompensa en pantalla.



EL TEMPLARIO

Esta parte es más sencilla de lo que parece. Luego de destruir a los oráculos **nos aparecerá un escudo** (al que también verán más adelante) llamado reliquia. Su portador debe proteger a sus compañeros y lanzar una especie de energía al templario, quien dejará su lugar para tratar de eliminarnos.

Su uso es sencillo. Con el botón L1 en PlayStation 4 o bumper izquierdo en Xbox One crearán una burbuja que los limpiará en caso de estar "infectados" de la materia verde y con R1 en PS4 o bumper derecho en Xbox One podreán atacar a los Vex que aparezcan, dándoles la posibilidad de recargar la barra de energía. Una vez que ocurra, le enviarán el poder al templario apretando al mismo tiempo los dos botones mencionados, lo que hará desaparecer su escudo permitiéndole al resto del equipo poder atacarlo hasta hacerlo picadillo.

OJO. **Nunca deben usar un lanzacohetes al desaparecer los escudos**, ya que les cubrirá con una burbuja de detención a la que tendrán que disparar para poder salir. De lo contrario, al intentar hacerlo morirán de forma inmediata. La duración de esta fase dependerá exclusivamente del daño que se le aplique al templario y una vez que lo conviertan en piltrafa serán recompensados.

LAS GORGONAS

Luego de eliminar al templario, tendrán que avanzar por la puerta que se abrirá hasta un punto de salto. **Deberán dar un salto antes de llegar si no quieren morir**, aunque si tienen suerte pueden quedar con un 1% de vida.

En este lugar hay dos cofres con recompensas, ya sea de energías, armas o armadura (revisa los videos que hemos preparado para ayudarte a hallarlos y donde, además, les mostramos el camino que deben recorrer para salir).

PLATAFORMAS

Al salir del laberinto, llegarán a unas plataformas que desapareceran cada cierto rato. Tienen un orden, por lo que recomiendo ir saltando hasta la cuarta plataforma y recién ahí saltar hacia el otro lado. Cuiden de tener sus habilidades para saltar mejor. Tras esto, llegaremos por fin a la zona decisiva: la entrada de la **"Camara de Cristal"**.

PARTE 3: LA CÁMARA

Es imprescindible aquí estar bien organizados y preparados. No está de más haber traído recargas de munición, pues podrían escasearles. Es vital trabajar en equipo y, sobre todo, comunicarse.

El inicio es simple: deben eliminar al **Gatekeeper** que estará al entrar a la camara. Tras ello, tendrán que abrir los portales que están en ambos lados para ir en búsqueda de la reliquia.

En lado izquierdo está el portal hacia **Marte** y en el derecho hacia **Venus**. La estrategia que pueden usar es abrir primero un portal y luego el otro, ya que los dos al mismo tiempo es más complicado. Lo ideal es que ingresen dos de sus mejores jugadores al portal, quienes una vez adentro deben destruir a la máquina principal, para que así aparezca la reliquia.

Si sus compañeros pierden

la posición para abrir el portal, les aparecerán oráculos rojos arriba de la puerta del portal. Si esto ocurre, deben repetir lo que ya hicieron y dispararles. Hecho esto, les aparecerá una reliquia al centro del mapa a la que deben defender de los sacrificios de los Vex. Por eso, tendrán que ir los más rápido que puedan hacia el portal faltante, eliminar al Gatekeeper y salir con la reliquia.

Luego, todos los guardianes deberán defender alrededor de 2 minutos la reliquia del centro para pasar la fase. Saldrán minotauros de los portales, por lo que los guardianes que tengan los escudos deberán ayudar a sus compañeros con los ataques especiales de las reliquias. Si lo hacen de forma correcta, éstas desaparecerán y serán recompensados otra vez.

ATHEON

Y llegamos al final, donde al fin aparecerá **Atheon**. Esta parte puede ser complicada ya que este enemigo hará aparecer Arpías llamadas **"Suplicantes"**, que explotarán cerca de ustedes para eliminarlos. Atheon enviará a los tres jugadores (la mitad) que estén más alejados de él a uno de los dos portales existentes en el mapa. Para hacerlo más fácil y que siempre vayan los mismos, éstos deben ubicarse siempre en la entrada de la Cámara. Así no perderán el ritmo y todos tendrán roles asignados.

Ya dentro del portal, un guardián deberá tomar la reliquia y tratar de salir con ella, que es el objetivo principal. Para salir, **deben avisarle a sus compañeros si están en Marte o Venus**, para que ellos se preocupen de abrir el respectivo portal.

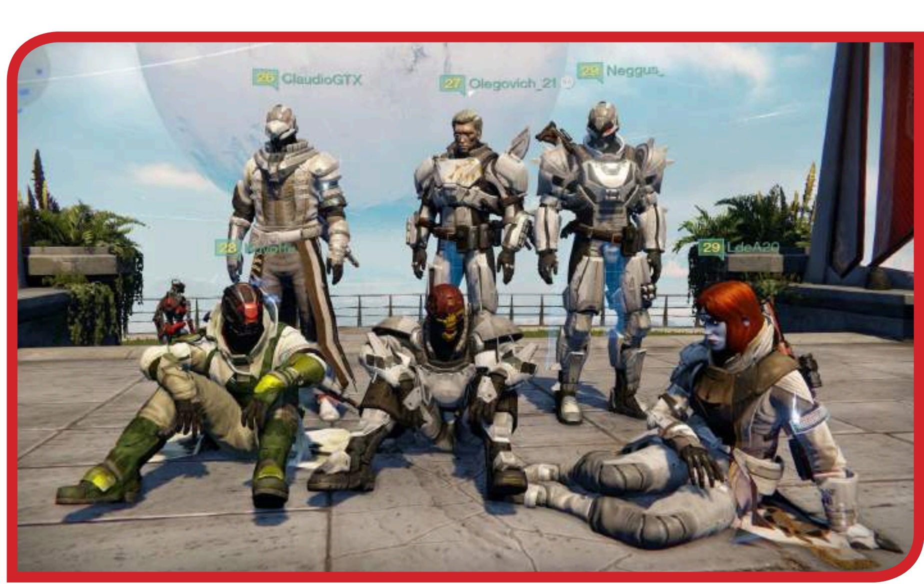
El portador de la reliquia deberá eliminar a los enemigos que nos aparezcan adentro y los otros dos guardianes disparar a los siete oraculos que apareceran. Ojo, que estos se irán quedando ciegos y, por ello, el portador de la reliquía debe irlos purificando.

Al salir, activarán una fase llamada **"Tiempo de Venganza"** que durará 30 segundos, en la que sus ataques a Atheon harán el doble de daño, dándoles una barra de poder continuamente llena y granadas infinitas. Una ayuda importante es que tengan en el equipo a titanes con escudos protectores u ofensivos para el grupo que ataca, pues serán repelidos fieramente.

Antes de terminar el "Tiempo de Venganza", los guardianes que entran al portal deben preocuparse de volver atrás y repetir el proceso hasta que hayan acabado con Atheon. Es importante distribuir bien al equipo para tener al menos dos jugadores fuertes tanto dentro como afuera del portal.

Con paciencia y mucha organización, **eventualmente Atheon caerá y habrán terminado la "raid"**, recibiendo así la mejor recompensa que podríamos encontrar hasta ahora en el juego.

¡Felicidades! Ahora sólo les queda celebrar, ir a La Torre a tomarse algunas fotos con su equipamiento nuevo (como hicimos nosotros) y volver a la órbita para proteger a la galaxia... mientras esperamos la siguiente "raid".





SHADOW COMPLEX ¿EL MEJOR ARCADE?

En los primeros años de Xbox 360, no había dudas de que no había mejor plataforma para proyectos menores que **Xbox Live Arcade**. Y fueron muchas las joyitas que pudimos probar gracias al enfoque que le dio Microsoft a su consola y que le permitió, por cierto, consolidarse como un actor importante en la industria.

Uno de los juegos que brilló fue el impecable **Shadow Complex**, un plataformas de scroll lateral desarrollado por Chair Entertainment y Epic Games, que se lanzó allá por octubre de 2009 y que pasó algo inadvertido para quienes no están demasiado al tanto de las novedades jugables más allá de los juegos que podemos encontrar en las tiendas del ramo.

Aún hoy, justo a un lustro de su lanzamiento, Shadow Complex sigue siendo uno de los mejores (el mejor en mi opinión) de los títulos de Xbox Live Arcade.

Si lo juegas en inglés, quizás lo primero que te llamará la atención es que el protagonista de la historia, **Jason Flemming**, te recordará a Nathan Drake, de la saga Uncharted. Y no será sólo por su vestimenta, sino además porque comparten al actor que los dobla: **Nolan North**.

El juego comienza cuando Jason y su novia, Claire, están de excursión y se encuentran con unas cavernas. Ella decide explorarlas y, al no recibir su llamado, el buenote de turno la sigue para encontrar un complejo bajo tierra donde, claro, hallaremos un sinfín de enemigos y un complejo plan para atacar Estados Unidos.

La acción se desarrolla con el formato de scroll lateral, en un entorno 3D, pero donde sólo podremos movernos en dos dimensiones. Los enemigos harán uso de más planos, pero el sistema de disparo se adecuará. Ojo, puedes descubrir **un final alternativo** bastante llamativo...



Plataforma: Xbox 360
Género: Scroll Lateral
Desarrollador: Epic Games y Chair Ent.
Lanzamiento: Octubre, 2009



VALKYRIA CHRONICLES ESTÉTICA PURA

El género del rol japonés suele considerarse como "de nicho", más allá de que somos muchos los que disfrutamos, sobre todo en los años de la PlayStation original, las decenas de juegos que llegaron bajo ese rótulo. Ahora bien, cuando le agregamos lo de "táctico" la cifra de fans que exploró más allá de **Final Fantasy Tactics** sí que se reduce.

A lo mejor por ello, pese a que en Japón tuvo un rendimiento más que aceptable y que incluso le permitió sacar una secuela, **en occidente el juego pasó con menos gloria de la que se esperaba**. Ni hablar en nuestro país, aunque por suerte todavía existen copias disponibles (sin ir más lejos, en TodoJuegos está por $12.900).

Y digo que el recibimiento fue injusto porque **Valkyria Chronicles**, un título que Sega lanzó hace más de seis años, es de aquellos juegos capaces de mantener su frescura y vigencia pese al paso del tiempo, con una estética que le hizo merecedor de varios premios, con unos gráficos en tonos pastel que cautivan apenas nos enfundamos en el traje de **Welkin Gunther** para, junto con su hermana adoptada **Isara**, enrolarnos en la milicia.

Seremos parte de una nueva unidad, llamada **Squad 7** y, junto a nuestros nuevos amigos, deberemos resistir el avance de las fuerzas imperiales mientras vamos desenmarañando la trama política oculta.

Como decía, **es un JRPG táctico**, es decir, el combate es por turnos, mientras vamos desplegando nuestras tropas en tiempo real. Eso sí, a diferencia de otros juegos de su tipo, tendremos la posibilidad de controlar la puntería de los personajes, por ejemplo para lograr un tiro a la cabeza y así despachar a un enemigo.

El juego además pondrá a prueba tu sentido estratégico a la hora de utilizar el entorno y las habilidades individuales de tus hombres. Un imperdible en tu colección.



Plataformas:
PlayStation 3
Género:
JRPG Táctico
Desarrollador:
Sega
Lanzamiento:
Noviembre, 2008



WWE 2K15

¡¡¡ATANGANA!!!

Este año vuelven las estrellas de la WWE, al que promete ser el juego de lucha libre más realista hasta la fecha y uno de los más esperados de este año.

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL

El estudio 2K prepara el regreso de su reciente franquicia de lucha libre con el esperado **WWE2K15** y, para ello, han intentado replicar exactamente el show llegando a niveles de realismo increíbles, pero no extraños en este distribuidor.

Algo que se mantendrá en esta versión, **aunque lo más llamativo será su renovado sistema de combate**, en el que los luchadores tendrán más capacidad de recuperar energías, pero el desgaste físico los hará sufrir consecuencias que tendrán repercusiones durante el desarrollo de la pelea.

Una de sus principales novedades es el **nuevo minijuego** que veremos al momento de agarrar a nuestro rival y nos dará la posibilidad de ejecutar una variada combinación de movimientos.

Está claro de que se intenta hacer, tal como ocurre en

NBA 2K15, que tanto los partidos de éste como las luchas de WWE 2K15 se conviertan en imprevisibles para el jugador, haciendolo más entretenido y no tan monótono como podría resultar.

"Es genial. Ver cómo los movimientos de cada luchador son clavados a la realidad, el cómo reaccionan a los golpes, sus celebraciones, la forma en la que ejecutan sus ataques más característicos… es asombroso", comenta el conocido luchador de la WWE, **Big Show**.

La variada cantidad de movimientos en el juego es increíble, por lo que la posibilidad de salir del ring para recoger sillas, mesas o bates está al servicio de cada jugador. Ojo, que esto ocurrirá siempre y cuando se configure esta opción en la pelea.

Lo que siempre se agradece y se busca en juegos que simulan algún tipo de deportes es encontrar una perfecta similitud con lo que ocurre en la realidad. Eso es algo en lo que destaca 2K Games y que no es la excepción con este juego, desarrollado en conjunto por los estudios **Yuke's** y **Visual Concepts.**

El juego estará disponible a fin de mes para PS3 y Xbox 360, mientras que en noviembre saldrá para las consolas de nueva generación.

RIVALES CLÁSICOS

Se implementará un nuevo modo de juego con las clásicas rivalidades en la historia de la compañia, desde WWF en adelante, a lo cual se le agregan 33 combates especiales que detallarán mucho más las típicas rivalidades entre Triple H y Shawn Michaels desde el año 2002 al 2004 o la de John Cena con el ex luchador de la WWE, CM Punk, del 2011 hasta el 2013. Y todo complementado con las clásicas intros de estos luchadores.





DEMANDA

Para la mayoría de los fanáticos de la WWE, no fue sorpresa que se añadiera a CM Punk como jugador elegible, pero la consecuencia que trajo esto, fue impensada. Y es que el 7 veces campeón del mundo demando a la WWE porque "Punk" exige dinero por usar su imágen, aunque habría firmado un contrato antes de ser despedido.

EDICIÓN ESPECIAL

La compañia reveló la edición especial del juego, que se llamará "WWE 2K15 Hulkmania Edition" y estará disponible para PlayStation 4 y Xbox One.

Incluirá el juego, un estuche, una tarjeta firmada a mano por Hulk Hogan, un pedazo de lona del cuadrilátero en la aparición de Hogan en Monday Night Raw, dos personajes exclusivos tanto de éste como de Sting.

Al mismo tiempo, Greg Thomas, presidente de Visual Concepts, confirmó el retraso de las versiones de nueva generación, apuntando que "el tiempo extra se utilizará para mejorar la experiencia y hacerla más realista".



FREEDOM WARS

COORDÍNATE Y PELEA

Playstation Vita sigue dando pelea y nada mejor para recordar que sigue viva que traer un exclusivo que promete mucho de manos de Sony Japan Studio.

Felipe Jorquera Lastra
#LDEA20

Si bien PlayStation Vita no pasa por uno de sus mejores momentos, parece ser que Sony no ha querido tirar la toalla intentando traer desde Japón títulos que enganchen al poseedor de la portátil en occidente.

Es por esto que ha puesto a colaborar a tres grandes estudios, como son **Sony Japan Studios**, **Dimps** (encargados de los últimos Sonic y Dragon Ball) y **Shift** (el equipo detrás de God Eater de PSP) para encargarse de esta gran aventura futurista llamada **Freedom Wars**.

La historia nos sitúa en el año 102013, en el que la humanidad se ve amenazada por una contaminación letal que la obliga a vivir bajo tie-



rra en gigantescas ciudades llamadas **Panopticons**.

Las ciudades luchan por los pocos recursos que aún quedan en la superficie y, para esto, reclutan a criminales y se les ofrece un trato: luchar por la ciudad a cambio de bajar su condena.

Esto nos da el puntapié inicial para embarcarnos en épicas luchas contra máquinas gigantes y distintas clases de monstruos llamados **Abductors**. Al derrotar a nuestros enemigos, lograremos bajar nuestra condena que comienza con un millón de años, hasta lograr por fin ser libres, algo que sin duda nos llevará bastante tiempo. Por suerte, tendremos al lado a un robot llamado **Accesorio** que nos dirá cuanto años nos queda aun de condena.

En cuanto a lo jugable, el título puede que nos recuerde a **Monster Hunter** o **Soul Sacrifice**, ya que deberemos formar grupos con otros jugadores (hasta 8 simultáneos) para derrotar a las bestias más poderosas. También habrá zonas de exploración donde podremos hacer algunos encargos, capturar territorios, recolectar recursos y eliminar a ciertos enemigos.

Tendremos un sinfín de armas a nuestras disposición como espadas, rifles, ametralladoras, lanzamisiles y, lo más importante, el **Thorn**, una especie de gancho que nos permitirá subir a zonas más altas, recoger materiales y, sobre todo, montar sobre nuestros enemigos para atacarlo de manera más efectiva. Habrá de muchos tipos, desde los defensivos que nos permitirán crear muros o curar a nuestros aliados, hasta los ofensivos para atacar directamente a los enemigos.

El juego, lanzado en junio pasado en Japón, llegará al fin a nuestro continente el 28 de este mes, así que anda preparando tu espada para este exclusivo de PlayStation Vita.



FANTASY LIFE

LO NUEVO DE LEVEL 5

Cuando hablamos del estudio **Level-5** hay que ponerse de pie y aplaudir. No por nada es uno de los grandes creadores de RPG que quedan en el sector y cuenta a su haber con títulos tan destacados como son **El Profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney**, **Ni no Kuni: Wrath of the White Witch** o **Inazuma Eleven**, entre otros, que siguen demostrando que es uno de los pocos equipos japoneses en plena forma.

En esta ocasión, nos traen una gran aventura en colaboración con **1-UP Studio** y con el apoyo de dos grandes veteranos del rol japonés, como el compositor **Nobuo Uematsu** y el ilustrador **Yoshitaka Amano**, reconocidos por su participación en sagas como Final Fantasy.

Con esta conjunción de talentos, no se puede sino esperar que **Fantasy Life** asome como imprescindible para los fans del rol japonés.

El juego arranca cuando creamos a nuestro personaje y nos adentramos en el mundo de **Riveria**. Se nos presentarán, entonces, varias opciones de personalización del protagonista, entre las que se encuentran, altura, masa corporal, distintos estilos y colores de peinado, etc.

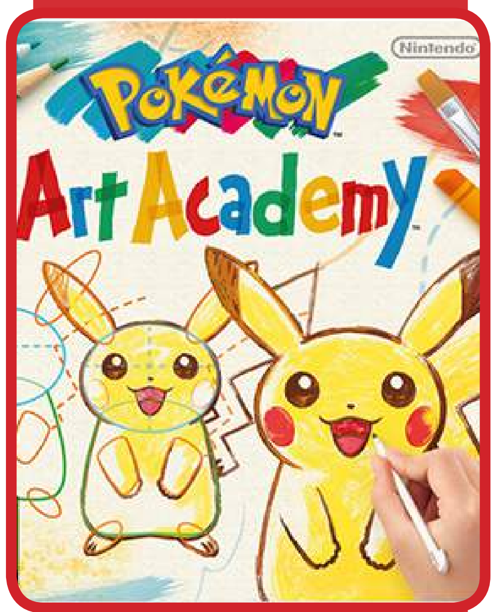
Pero donde realmente destaca esta aventura es en la variedad de oficios que nos ofrece. **Serán una docena**, incluyendo los de mercena-

rio, cazador, mago, minero, paladín, leñador, pescador, cocinero, herrero, carpintero, sastre y alquimista.

Con esta gran cantidad de oficios, es posible que al principio nos cueste decidirnos por uno, pero no habrá de qué preocuparse pues **podremos cambiar de trabajo de manera rápida y sencilla**, hasta quedarnos con el que más se acomode a nuestro estilo de juego. Otra opción es probar varios de los oficios que tenemos a disposición para ir mejorando a nuestro personaje.

En cuanto al combate, seguramente el sistema nos recuerde un poco al visto en Ni No Kuni, ya que podremos elegir si enfrentar a nuestro enemigos o pasar sin luchar. Así, tendremos dos tipos de juego: un **"Modo Libre"** que nos permitirá recorrer Riveria, alargar la historia hasta donde queramos y cambiar de oficio constantemente; y un **"Modo Aventura"**, que nos pone diferentes tareas a completar para poder cambiar de oficio, además de contar con un compañero durante nuestra aventura.

Fantasy Life, como se ve, promete ser uno de los grandes lanzamientos para Nintendo 3DS durante este año y será lanzado este 23 de octubre en exclusiva para la consola portátil de Nintendo.



POKÉMON

No, esta vez no se trata de un juego de captura y combate, sino que de aprende a dibujar como un maestro con la ayuda de **Art Academy**. La idea es que compartas tus dibujos, con la ayuda de los 40 diferentes pokémones. Estará disponible el próximo 23 de octubre, en exclusiva para la portátil 3DS.

FANTASIA

Vivir la música como nunca antes en un videojuego. Eso es lo que prometen desde Harmonix, creadores de la saga Rock Band, con **Fantasia: Music Evolved**. Disfruta con Kinect creando tu música favorita a la usanza del clásico de Disney. En exclusiva para Xbox One y 360, a partir del día 27.



SAMURAI WARRIORS 4

Vuelve una de las sagas más veteranas en el género musou y esta vez lo hace con una historia que promete dejar a los fan del hack'n slash oriental con ganas de más. Es por esto que Tecmo Koei y Omega Force nos ofrecerán, en este **Samurai Warriors 4**, nada menos que 55 personajes seleccionables, diferentes historias para cada uno y con la opción de "cross save". El juego se lanza este 21 en las tres consolas de PlayStation.



PS3 vs 360 EL VEREDICTO FINAL

Pocas semanas han transcurrido desde que fuimos testigos del lanzamiento de **Destiny**, para muchos el primer gran juego de esta temporada. Y, a pesar de las criticas algo desfavorables que ha recibido en un comienzo, es un hecho de que en términos de marketing, hype y dólares esta nueva franquicia puede considerarse un hito. Tanto así que podríamos adjudicarle el gran honor de ser responsable de **darle el verdadero puntapié inicial a la nueva generación de consolas.**

Pero si damos por iniciado este nuevo ciclo, entonces tenemos forzosamente que dar por finalizado el anterior y, siguiendo con esta poco complicada lógica, entonces inevitablemente nos damos cuenta de que la hora de los balances ha llegado. Es decir, hay que declarar quién ganó y quien perdió en ese choque… **prepárense para conocer el veredicto final**.

En el campo de batalla estaban las rivales y fue fácil identificarlas por sus rasgos distintivos. Por un lado estaba la incógnita, digna representante del imperialismo. La hija predilecta de *America Fuck Yeah Corporation* llegaba con la clara intención de destronar a la reina enemiga y tenía a su disposición un poderoso arsenal (eso pensó en un primer momento al menos) y no demostraba ni la más mínima pizca de remordimiento al sacrificar a muchas de sus tropas.



En "la esquina oriental", en tanto, la Pontífice Santa Trinidad se hacia esperar con la soberbia de quien se sabe superior. Desde su pedestal miró con desdén a su retadora y la ignoró, asumiendo que sus súbditos harían lo mismo y seguirían siéndole fieles sin cuestionar sus formas, plazos o costos… **un error tan grave que le tomaría años para repararlo**. Pero mejor dejemos de lado este burdo intento metafórico y digamos las cosas

claras. La Xbox 360 llegó como la sucesora de la primera consola de sobremesa de Microsoft e irrumpió de forma exitosa, logrando excelentes niveles de ventas, apoderándose de una gran base de consumidores. El principal motivo de su buena recepción fueron **los potentes títulos con los que contó desde el inicio**, muy atractivos sobre todo en el público norteamericano.

PlayStation 3, por el contrario, tuvo un comienzo muy dubitativo, **con pocos juegos llamativos y precios muy elevados** como para captar la atención de los gamers. Además, su complicada arquitectura la hacía muy complicada para programar, por lo que tampoco tuvo mucho favoritismo por parte de los desarrolladores.

Con este panorama inicial, no fue de extrañar que muchos se "cambiaran de bando", **dejando de lado a la vieja y querida Play**, pese a la alta tasa de fallos de la 360 y la obligación de pagar para jugar online. Lamentablemente para estos **desertores**, el futuro sería muy desfavorable, pues con el paso de los años, esta suerte de balance comenzó a romperse y la balanza se vio cada vez más inclinada hacia el lado nipón. **La consola de Sony recuperaba terreno lentamente**, mientras su competidora parecía estancada y sin la misma fuerza que mostraba en sus albores.

Esta tendencia se mantendría relativamente constante hasta aquel glorioso día de mayo del año 2008, aquel día que lo cambio todo, que fue un punto de inflexión del que ya no hubo vuelta atrás, **el día que llego a nuestras vidas el todopoderoso Metal Gear Solid 4** y desde ese momento la ventaja fue simplemente inalcanzable.

Por si fuera poco, a esto hay que sumarle títulos exclusivos como Heavy Rain, Infamous, LittleBigPlanet, Resistance, Killzone 2, Uncharted, God of War, The Last of Us, Gran Turismo, Ni No Kuni y un largo etcétera. Y mientras esto ocurría por un lado, en la otra vereda llegaba a ser triste ver cómo, año tras año, **el mejor de sus juegos era algún multiplataforma**.

Y como cualquier pelafustán sabe, a la hora de tomar una decisión de compra el factor más importante son los exclusivos, aspecto en el que no sólo hubo diferencia en calidad, sino que también en cantidad y en variedad. Hay muchos aquí que podrían aludir a cifras de ventas, porcentajes de mercado y palabrería que sólo le importa a los accionistas. Nosotros lo dejamos de lado.

El mundo recordará victorias tales como los 300 frente al imperio persa y el 7-1 de Alemania a Brasil, **pero nada de esto se acerca a la paliza que PlayStation 3 le dio a Xbox 360**, la cual podríamos calificar de inapelable, indiscutible, innegable, irrefutable, incuestionable, irrebatible e indudable.

El fanatismo y las opiniones no tienen cabida frente a los hechos y la verdad imparcial y objetiva ha sido dicha y demostrada. **Los perdedores a llorar a la iglesia** y a esperar que en esta nueva gen no les vaya tan mal. A los ganadores, sólo nos queda rendir eterna gratitud y "pleitresía".





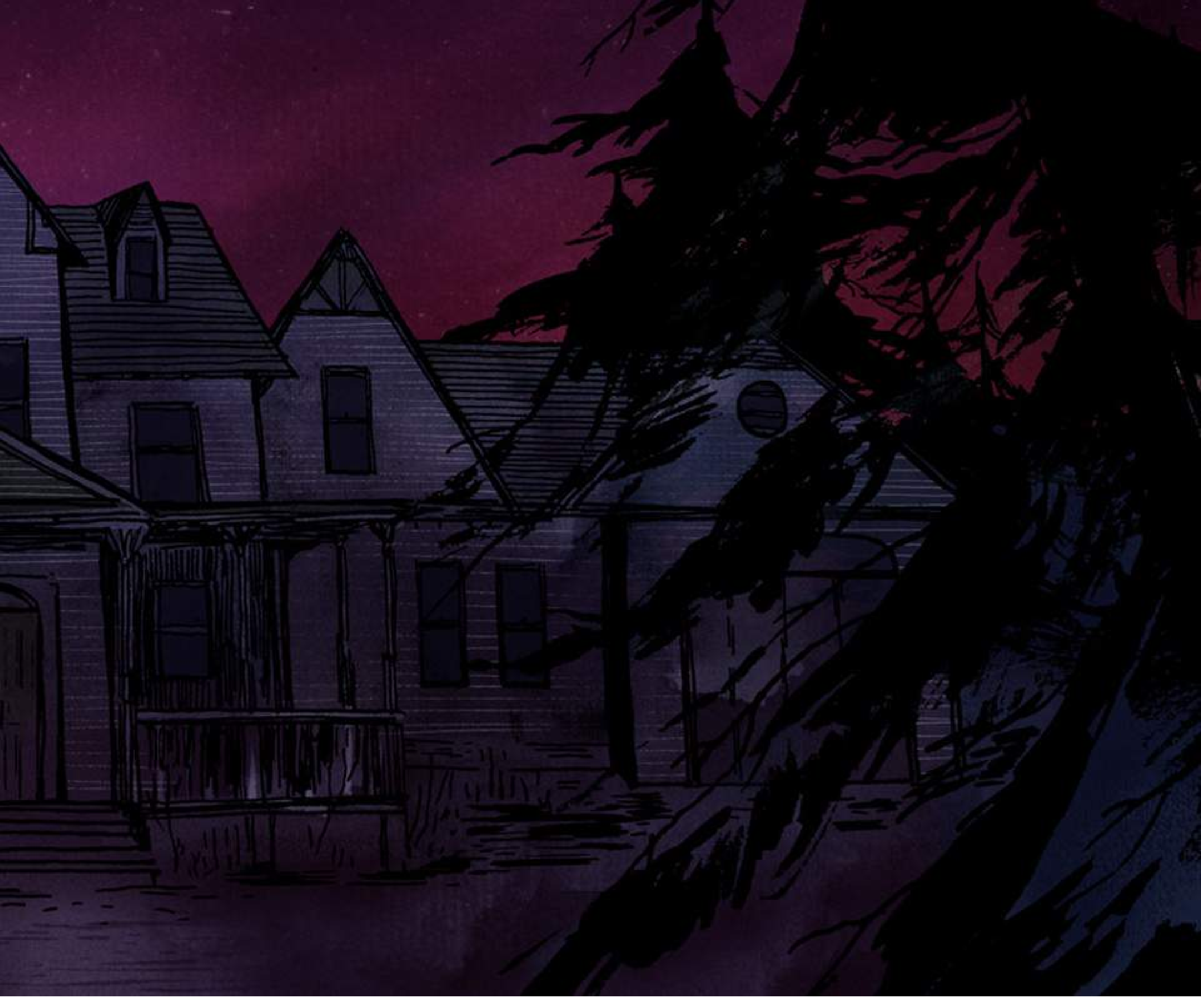
CARGADO DE HUMANIDAD

The Fullbright Company sorprende con Gone Home, uno de esos juegos que hay que vivirlos para juzgarlos.

IGNACIO RAMÍREZ
#MUMEI

Corre mediados de los 90 y nuestro avatar de turno, **Katie**, ha estado durante un año de viaje por Europa. Una travesía que, por motivos de dinero, se ve finalizada antes de tiempo y, ante ello, la chica sentirá la necesidad de volver a casa.

Pero sorpresa. Durante ese año, tu familia se ha mudado a un nuevo hogar y, para colmo, además de encontrarnos en la entrada de un lugar que no conocemos, **nuestro uno único recibimiento será el de una nota pegada en la puerta**, la cual dice que nuestra hermana menor ha dejado el hogar y



pide que no la búsquenos, ni nos preocupemos por ella.

Resumiendo, casa grande, sin nadie dentro de ella, el lugar es completamente tuyo... ¡oh, Dios! ¡Es el escenario perfecto para ver tranquilamente porno! Lástima que debemos recordar que son los 90 y no todos disponían de acceso a internet. ¿Qué nos queda entonces? Pues **husmear por toda la casa** y descubrir qué carajo pasó con nuestra familia.

La obra de **The Fullbright Company** es un juego netamente de exploración, que nos pone en una mansión cuya principal característica es la ausencia de sus habitantes. Una característica que la deja totalmente expuesta a que nuestros bajos instintos de fisgones desentrañen los más íntimos secretos de sus habitantes.

Para husmear por los pasillos y habitaciones de la casa contamos con **una libertad de exploración falsa**, ya que el diseño del juego ya ha elegido qué habitaciones visitaremos primero y cuáles después o qué objetos encontraremos en una que nos llevará a la otra. Nuestros pasos siempre estarán guiados.

A medida que la casa nos va desenvolviendo sus secretos y llegados a ciertos puntos, escucharemos de forma automática una voz en off que nos lee los escrito del diario de nuestra hermana, **quien resulta ser la protagonista de la historia principal**.

Todo esto a medida que vamos mirando lo que hay por

la casa. Este será el esquema que seguiremos durante las dos horas, en promedio, que dura el juego. Sí, sé que no suena muy prometedor, pero sigamos y veamos si logra sorprendernos.

La historia principal no es nada del otro mundo. **Es estereotípica, simplona, predecible y no engancha.** Si no hubiera jugado toda la obra de corrido es probable que nunca hubiera vuelto a ella y, muy probablemente, lo único que me motivó a seguirla era un puto fetiche propio del cual no hablaré.

Lo más destacable de esta historia es algo que fácilmente se puede desprender de ella, **la voz en off que la narra**. Una voz suave y dulce, a la cual es fácil que nuestros oídos caigan rendidos ante tan seductor tono de sinceridad. Es probable que a más de uno le suceda que nada más comenzar a escuchar una grabación detendremos lo que estábamos haciendo y no nos volvamos a mover hasta percibir alguna señal de que tan íntimo momento ha terminado.

Así, la narración principal queda a cargo de la voz en off y correrá por nuestra parte darle trasfondo. **Y es aquí donde está la importancia de que el juego sea en primera persona y la época en la que se desarrolla.**

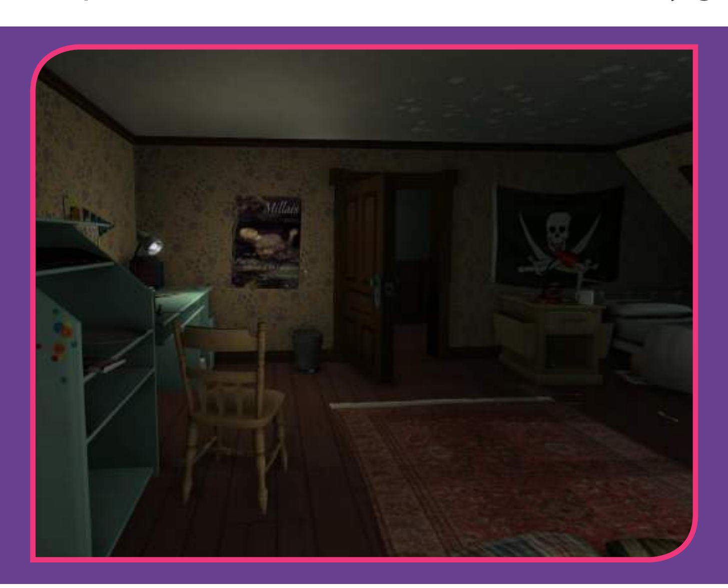
Una época en la cual no existía el maldito carelibro, todavía no éramos esclavos de las pantallas que solemos llevar en nuestros bolsillos, por lo cual la mayor parte de las interacciones que teníamos con otras personas eran cara a cara o por escrito.

Esto lleva a que la casa esté llena de cartas, notas, facturas, documentos privados y demás similares, por lo que podrán imaginar que pasaremos un buen rato de lo que dura el juego leyendo (¡ahora es cuando los fans de Call of Duty gritan viva!).

Siempre seremos libres de hacerlo o no, pero creo necesario destacar que **el no hacerlo le quita parte de propósito a la obra**. El juego terminaría perdiendo gran parte de su gracia y sería como pagarles a unas furcias para que limpien nuestro hogar, cuando todos sabemos que esa no es su principal gracia.

Los detalles dentro de la casa son uno de los puntos más logrados. La ambientación de la época es espléndida, con las revistas que encontramos repartidas por la casa, los VHS, los cassettes, las noticias en los periódicos, las TV de tubo y su nostálgico sonido de ruido y uno que otro cartucho de SNES (¡¡¡y una nota con los movimiento de Chun-li!!!).

Todo este set de pequeños detalles trabajan como un conjunto para mostrarnos el tema principal del que nos quiere hablar el juego: **nuestro lado más humano,**





nuestro yo más sincero y que solemos esconder dentro de cuatros paredes.

A modo de ejemplificar la línea final del párrafo anterior, **me usaré a mí mismo de ejemplo** (si tienen mejores cosas en qué perder el tiempo, adelante, sáltese este párrafo). Llevo dos años de estudios universitarios. Dos años en los cuales he hablado y reído con todos mis compañeros. Pero en ese extenso tiempo, son pocos mis compañeritos que saben sobre mi afinidad con el mundo de los videojuegos. ¿Pero qué pasaría si uno de ellos o una persona cualquiera que no me conoce visitara mi habitación? ¡Sorpresa! Seguramente bastarían unos pocos segundos adentro para que descubra mi jodido nivel de frikismo (además de pensar que necesito hacer una pequeña visita al psicólogo).

Pero qué trágico y sorprendente hecho. Le bastaría sólo con unos segundo dentro de mi habitación a alguien que no sabe nada de mí para llegar a conocerme mejor que algunos de mis compañeros, con los que me veo día a día desde hace dos años.

Eso es lo que hace The Fullbright Company con **Gone Home**, mostrarnos a las personas tal y como son, con sus alegrías y pesares, sus virtudes y secretos, todo a través del lugar que consideramos como el más seguro para albergar nuestros más ocultos pensamientos, **nuestra propia habitación y hogar**, que no es más que el lugar donde de manera inconsciente vamos registrando nuestra historia a través de todos los objetos que vamos dejando en ella.

Una historia simple, mecánicas también simplistas, una atmosfera bien cuidada y un planteamiento humano, todas estas son partes que componen la obra llamada Gone Home, partes las cuales si analizamos de forma separada es probable que no resulten ser algo destacable, **pero al verlas todas como un conjunto éstas empiezan a brillar**.

Aun así y siendo un juego bien logrado, **me reprimo de recomendarlo**.

No es un juego que, una vez terminado, podamos decir que nos haya entretenido. Como resulta ser algo tan personal, casi al nivel de una obra de autor, **provoca que cada persona lo digiera de forma distinta**.

En síntesis, Gone Home es una experiencia (estúpida palabra tan popular en los últimos años) narrativa que sólo sirve dentro del mundo de los videojuegos. Experiencia que no creo que sea imprescindible de vivir para quien disfruta en su cotidianeidad del mundo de los videojuegos, pero que sí me deja claro que a la gente de The Fullbright Company **debo tenerla en mi radar**.





El Octavo Pasajero



MARCADA POR LA VENGANZA

La novela gráfica Sin City, de Frank Miller, llegó al cine en 2005 con la dirección del propio autor, de Robert Rodríguez y Quentin Tarantino como invitado especial. Un trío que convirtió la pieza en una obra de arte para los fanáticos y una excelente pieza para los pasajeros de la aventura cinematográfica.

La violencia y la sangre son el tinte de la historia y pocos esperaban que tras nueve años llegara la secuela a la pantalla grande con **Sin City 2: A Dame to Kill For**, que vuelve a unir como directores a Miller y Rodríguez, ya sin Tarantino en los créditos. El autor de la novela se coloca también, tal como en la cinta original, a cargo del guión.

Si bien tenemos las mismas tonalidades opacas en la cinta, la fuerte violencia, las balas y los rencores, tal como en la primera, lo que importa realmente en esta secuela es la venganza.

Como en la original, hay tres historias diferentes, que se entrelazan en algún punto del relato. Esta especie de punto de encuentro se llama Kadie, el antro donde Nancy (Jessica Alba) deleita con su sensualidad y belleza. Esta vez la memoria de Hartigan la atormenta, impulsándola así a buscar cobrarse venganza, en contra del senador Roark (Powers Boothe).

Este corrupto parlamentario es el más poderoso de la cuidad del pecado, temido por todo el mundo y quien osa enfrentarse a él suele recibir su pronto merecido. Sin embargo, habrá alguno que otro personaje que buscará doblarle la mano al destino durante la cinta.

Paralelamente, el encanto de una mujer no lo puede resistir un hombre débil y bien lo sabe Dwight McCarthy (Josh Brolin). El detective privado que se envuelve entre pasiones y decepciones que llevan a querer matar para llegar a ella. A veces se gana y a veces se pierde y esta película lo demuestra al filo de la oscuridad y del pecado.

La sutileza en el efecto noir (blanco y negro) que deslumbra aun en su opacidad, a veces con tonos rojos o verdes para destacar uno que otro detalle, son la simpleza al servicio de la belleza. Detalles como estos o su ambientación hacen de esta película una maravilla que podrás disfrutar ya el próximo mes en BluRay.

ALIEN: CUADRILOGÍA UNA COLECCIÓN IMPERDIBLE

No es casualidad el nombre de esta sección. Somos fanáticos de la cinta de 1979, con Ridley Scott en la dirección, y por lo mismo el revival de la saga, con el fantástico juego Alien: Isolation a la cabeza, nos ha venido de maravilla.

En ese marco, destacamos la reedición en BluRay de **Alien: Cuadrilogía**, que trae en calidad de lujo las cuatro cintas de la serie: la **Alien** de 1979, **Aliens** de 1986 (dirigida por James Cameron), **Alien³** de 1992 (David Fincher) y **Alien: Resurrection** de 1997 (Jean-Pierre Jeunet). Todas con Sigourney Weaver como protagonista en el rol de la teniente Ellen Ripley.

Estén atentos que muy pronto llegará a **TodoJuegos**.



16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





+1.200 títulos disponibles en Videojuegos
+600 películas Bluray

ACCESORIOS - CONSOLAS - FIGURAS COLECCIONABLES - JUEGOS USADOS

Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl